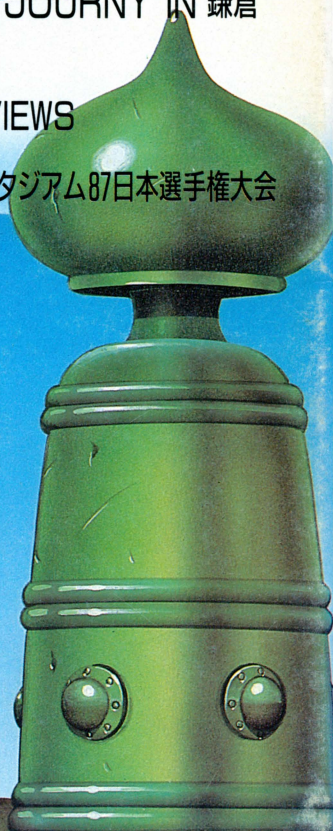
昭和63年9月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第9号通巻23号
NG
namco COMMUNITY MAGAZINE
それぞれの人にそれぞれの時を…
月刊エヌジー
上昇気流号
[巻頭特集]
WHAT'S NAMCO?
自分への挑戦！ それが競技者の真髄だ!!
GAME IN LIFE スポーツゲームブームに思う
VIDEO GAME JOURNY IN 鎌倉
◆えりかとさとるの夢冒険
◆源平討魔伝
COMIC & PREVIEWS
◆爆突機銃艇
プロ野球ファミリースタジアム87日本選手権大会
夢 見えますすか
9
SEPTEMBER

CONTENTS No.23

1988 9 SEPTEMBER

MONTHLY WORDS

夢見えますか

〈表紙の言葉〉

夢を見るといっても、眠りながら見るあれじゃない。希望とか、理想といった方のことだ。誰しも、夢はもっていると思うけど夢が見えているという事は、その目指す物(事)が具体的な状態なのだと思う。人生の先を見すえて、なんていう大きな話じゃなくて、ささやかな事でもいいんだ。そう、若さにまかせて、とりあえず何かやっておこうというくらいで。

一球入魂。この言葉が操る青春の一ページが今年も甲子園で展開された。多くの球児と呼ばれる若者が甲子園という夢を見て、勝ち進んできた。マスコミに怪物、怪童、○○2世、と呼ばれる選手も、無名校の無名の選手も、勝ち残った選手も、惜しくも敗れ去った選手も同じ夢を見ていたのだ。仮に本気でプロ野球の世界で生きていこうと考えない球児にとって、その甲子園とは何だろう。おそらく勝ち進んだ所で個人的なメリットはないだろう。そのくせ、朝から晩まで厳しい血ヘドを吐くほどの練習。フラフラ街を歩いたり、テレビや映画だって見たいだろうと思う。けれど彼らはなぜ? 彼らは野球が真底、好きなんだ。打算も何もない純粋さがそこにある。夢とは本来こうありたい、と直感的なもので打算などないのだと思う。

みんなの中にそんな夢は生きてるだろうか。「そんなことやっても何の得にもならないよ」そんな答え方はやめてほしい。理屈ではなく、それじゃあんまり寂しいから、自分をいい気持ちにしよう! うわべだけでなくて、100%楽しい思いをしよう! 小さな夢から大きな夢までたくさん持って、できないなんてあきらめないで。コラムで登場してくれた清田益章さんも言っていた。成功する人は、それを必ず信じていて、流れや、つきを呼ぶようになるって。ひょっとすると運命の力より、人が信じて生きる力の方が強いかもしれない。そんな夢を育ててみよう。そしてだんだん具体的な形に作り上げる。そうしたら、それに向かって汗を流して走ってみよう。ふりむかずに、ただひたすらに、頬に風をうけて走るんだ。きっと、いい気持ちになれるから。だから今は、その準備をしよう。夢が見えるようになるよう、少しだけの冒険が始まる。NGでもそんな冒険を応援しよう。そして、もしよかったらNGにもその夢、眺めさせてください。

〔NG編集室〕

THE SPECIAL

TOPICS

GAME INFORMATION

ENTERTAINMENT

VOICE OF PLAY

NG入手方法

NG発行日は毎月25日。(これからは守ります) 全国のナムコ直営店か玩具店等で入手してください。郵送申し込みの場合は、郵便番号、住所、氏名を明記の上、200円分の切手を同封して、〒146 東京都大田区多摩川2－8－5(株)ナムコNG編集室「NG○月号お届け係」までヨロシク。

STAFF:Editor in chief 蝦名規功 Editorial Director 北原香里 Editor 杉本郁子・星野憲由 Layout 高島千恵・望月晴代 Photographer 水野佳昭 Cover Illustration 篠崎雄一郎・横岡匠 Illustration 石倉淳一 Assistant Editor 森 芳子

WHAT'S NAMCO?

GAME IN LIFE
スポーツゲームに思う

自分への挑戦！それが競技者（スポーツマン）の真髄だ!!

世の中のほとんどの人は、いい意味でも悪い意味でも、子供っぽい部分をもっているようだ。それは、一つのヒーロー願望となり、自分には無い力を持ったスポーツ選手等への憧れにつながっている。

誰でも思い当たるんじゃないかな？　特に男の子ならプロ野球に憧れ、夢中で球場へと通い、ヒイキ球団の勝敗に一喜一憂の熱狂をしたことを……。また、部屋の片隅には、やっとの思いで手に入れた大好きな選手のサインボールなんかを、御守り代わりに飾ったりもしているのではないだろうか？

無力な自分よりも、力のあるヒーローへと夢を託すそれが、純粋なスポーツ熱となって、発展を担っているような気がしてならない。

さらに、夢を託したヒーロー達の活躍に胸を踊らせると同時に、自分自身のために、体を動かすことも、クリエイティブな楽しみ方になってきているようだ。

そう、観戦するスポーツから、誰もがするスポーツへと変わってきたのだ。楽しみながら体を動かすという、人間本来の喜びを大切にした時代へと移り変わってきているのである。

しかし、それを楽しむためには、数々の条件も、伴ってくる。肉体的、精神的条件を整えた上で、各々のスポーツ種目の専門的技術を加味しなくてはならない。そして、その技術なり、条件なりが全て満たされて始めて、スポーツ本来の楽しさが理解できるのも事実だ。

そんなスポーツのもつ楽しさを、そっくりそのまま凝縮し、居ながらにしてスタジアム本来の臨場感を味わえるのが、ここに紹介するスポーツゲームだ。これまでのゲームのイメージは、どちらかといえばマイナーなものであったと言える。しかし、多くのゲームファンの胸中にあった友達と一緒に楽しみたいといったノスタルジーが、体全体で楽しく遊べるスポーツゲームとなって登場してきている。

ゲームといえど、あなどれない深い魅力がいっぱい。遊び方はキミ次第だ!!

ファミリーテニス(ファミコン用ソフト)ー¥3,900
プロテニスワールドコート(PCエンジン用ソフト)ー¥4,900
ぶんぶんやえどまえといった個性豊かなキャラクターを使って、テニスプレイヤーそのものになった錯覚すら感じるソフト。初心者のうちは、とりあえずボールを追っかけて、余裕が出てきたら、打球の強弱や返球の場所を計算して、さらには相手の動きのパターンを読んで、その逆に打つとか…。ゲーム自体がいたって単純な分だけ、奥が深い。ボールを受ける感覚を憶えるのが少々難しいので、とっつきづらさがあるかもしれないが、慣れ始めたと感じた時は、ゲームにのめり込んでいる時だろう。PCエンジン用のプロテニスワールドコートの場合、このテニスプレイがダブルス(2人or 4人が一度に遊べる)でできたり、RPG風テニスのクエストモードがついていたりとおまけも盛りだくさん。対人モードのゲームについて語るにあたって、このファミリーテニスとプロテニスワールドコートを抜きでは始められない。そのくらいのパワーを持ったゲームソフトである。

WHAT'S NAMCO?

GAME IN LIFE
スポーツゲームブームに思う

TENNIS ——コラム

テニスやバドミントンといえば、手軽に誰でも楽しめるスポーツという印象が強く、競い合うといったイメージとは、ほど遠く思われがちだ。しかし、華麗に見えるこの競技、他人に美しいと思われるまでには、涙ぐましいトレーニングが隠されているのである。

美しいフォームでストローク・プレイをするには、相手が打ったボールの落下点を読んで、すばやく移動できていなければならない。ボールに追いつくのがやっとの状態では、打ち返すのが精一杯で、フォームを整えている余裕などとてもとても。

サーブや、スマッシュについても同様。"正確にコーナーを狙えるテクニックとセンスが身についても、ひょろひょろの球では、相手にすぐに見破られ、せっかくの頭脳プレイの意味がなくなってしまう。試合に勝つための基本となるのは、サービス権がまわってきたら確実に、そのゲームをとることだ。

特に技術的に差のない場合は、ファーストサービスが決まると試合が有利になる。サービスエースとなる確率も高いが、例え返球されても、速度やコースが甘かったりするので反撃しやすいからだ。

"テニスなんてお嬢さんのやるスポーツ"なんて勝手に決めつけたのは昔の話。実際、テニスのスポーツ量は相当なもので、ラグビーなどと同等、もしくはそれ以上の消費エネルギーが要求されるいわば"過酷な格闘技"なのである。例えばダブルスであれば、前衛と後衛とのコンビネーションが一番のポイントになるわけだが、受けに回ることなく、相手チームの弱点をいち早く見つけ、「守」から「攻」へとスムーズに移行しなくてはならない。ましてシングルスとなればなおさら、瞬時にしての攻守パターンを判断しなければならない「カン」も当然必要となってくる。こうした状況に応じての的確な読みとそれを遂行するための俊敏な動き(体力)が伴ってこそ、はじめて上級プレイヤーになれる奥の深いスポーツなのだ。つまり、ダブルスだろうがシングルスだろうが、球はひとつ。確実に相手コートに返すことでゲームは成り立つわけであるから、変な小細工などせず、男性的に堂々と力強くプレーすることが一番大切。こうした基本的技術をマスターしてこそ、フェイントやパッシング・ショットなどがより効果的となるのだ。カッコ良く決めるためにも一に体力、二に体力なのである。

▲PCエンジンによって、夢にまで見たダブルスプレイが可能になった。キャラクターの女の子が、ちゃんと女の子してるのも嬉しい。

▲クエストモードがまた楽しい。RPG的な要素も充実。細かい設定やマップ、ギャグなどもかなりのものだ。

プロ野球ファミリースタジアム'87(ファミコン用ソフト)ー¥3,900
プロ野球ワールドスタジアム(PCエンジン用ソフト)ー¥4,900
今さら説明の必要もない位のメジャーゲーム。野球ゲーム=野球盤のイメージを崩したのもこのゲームだろう。自分一人で9人のプレイヤー+監督までやってしまうパーソナルなゲーム。しかし、これが一度対人モードでプレーした時の白熱度は他のゲームと比較にならない。もちろん野球という素材が身近なせいもあるが、それだけではこのソフトのベストセラー度と業務用ワールドスタジアムの売上高一位ということは説明できない。自分の趣味に合わせて投手力優先のチーム、打撃優先のチームを選ぶこともできるのだ。最近、多くの野球ゲームソフトが出ている中、このファミリースタジアム、ワールドスタジアムが、ベストセラーを続けている秘密は、やはり無駄な脂を排除し、純粋に野球のプレーのみを捕えているからだろう。そのシンプルさこそが、何度やっても飽きさせないのだろう、PC用のワールドスタジアムは、ファミリースタジアムとほぼ同じ内容だが、対コンピューター時のチーム数が増えていて、上級者でも充分満足できる。もちろんPCエンジンのため画像も美しい。

BASEBALL ——コラム

男の子なら、草野球をやらなかった人というのは、ほとんどいないだろう。さらに、一般常識的に誰でもが知っているプロ野球。全く野球に興味がない人でも、各球団のスター選手の一人や二人の名前ぐらいは、知っていることと思う。それだけに、野球は、国民的スポーツと呼ぶにふさわしいほど、我々の生活とは切り離せない存在になっている。

観戦に熱狂し、また自分でプレイして楽しむ――それほどまでに熱中できる野球の魅力とは、どこにあるのだろうか。

プロ選手のあざやかなテクニックもさることながら、ゲーム中に起きるアクシデントにも楽しさは倍増するように思えてならない。よく、練習の時は上手くできたのに、本番になるとその力を全く発揮できないという話

ナムコクラシック（ファミコン用ソフト）ー￥5,900

臨場感そのままの3D画面＋状況把握の2D画面。本物よりわかりやすくなっている。おまけに、そのプレイをするたびに風の強さや方向が変わってしまう。さらに別の人間が同じ打ち方をしても飛び方が全然違ってしまう。スポーツゲームでも、ゴルフと言うとどこか機械的作業のように感じられるが、ナムコクラシックは、そのプレイヤーのパーソナリティーが出てくるのだ。頭とセンスが必要とされる純粋なスポーツゲームなのだ。ラウンドプレイでは2～4人のプレイヤーが参加でき、トーナメントプレイで全30戦を戦いぬき、2位までにはいれば、トップ2人でナムコクラシックに出場できる。これは、クラシックスタイルのマッチプレイになっていて、ここで勝てば、世界のランキング1位ということになる。一歩ずつステップアップだ。それにこの距離だったら、このクラブを使ってこんな力で打とうなんて言うのは、モノホンと一諸！だから、このゲームでつちかったこの知識は、そのまま実戦にいかせるんだ。もしこれを親父に教えたら、返してくれなくなるかも…？

ルール、マナーにうるさいメンタルスポーツ

GOLF ——コラム

ゴルフもまた、フォームがクローズアップされるファッショナブル志向の強いスポーツだ。テレビや雑誌を見て、有名プレイヤーのフォームやクセを覚えることに安心してしまい、社交の場としてのゴルフだけで満足するエセゴルファーが多いのは残念な限り。

しかし、注意深くプレイヤーとゲームの内容を観察していれば、いかにハードなスポーツかは、理解していただけることと思う。

一般に標準タイプのコースは、通常18ホール（アウト9ホール、イン9ホール）で、全長は約5500メートル～6500メートル。ホールの中味は、パー3のショートホール4で12、パー4のミドルホール10で40、パー5のロングホール4で20、それらを併わせるとパー72にもなる。

とてつもないドデカイコースが、仇敵というわけだ。さまざまな障害物をクリアして、得点を競うのだが、相手が自然だけに、日毎に条件が違ってしまう。コースの設定や状態距離、天候など、計算に計算を重ねて、始めて、プレイヤー個人の能力が生きてくるのだ。

一つ一つ数え上げたらキリがないほど、多くの条件がそなわっている。例えば、クラブの選び方にしても、コースで使用できるのは14本以内と決まっている。通常はウッド4本（ドライバー、スプーン、バッフィ、クリーク）、アイアン9本（3番～9番、ピッチングウエッジ、サンドウエッジ）それにパターだが、これら1本でも入れ代えることによって、思いがけない展開にもなりうるのがプロの試合である。弘法は筆を選ばずというが、やはりよりよい道具があってこそ、能力は生きてくるものである。

そのクラブ1本1本を使いこなすまでの、筋力と判断力を身に付け、自分の腕と一体化させるまでの努力は並たいていのものではないだろう。プロのプレイを見れば一目瞭然だが、彼らは確実にショットを決めていく。

こうしたプロのショットに魅せられて、年々ゴルファー人口は増加の一途をたどる一方で、マナーの悪さも取り沙汰されているのも見逃せない。テニス同様、ゴルフも紳士のスポーツといわれるだけあって、自然を相手にするジャンルだけに人一倍厳しい自己管理が必要なのである。クラブを振り回してのコース移動や、大声をあげてのプレー、咥えタバコなどもっての他である。"一球入魂"のメンタルなスポーツだけにギャラリーもプレーヤーと同じ緊張感を持って望みたいもの。ナイスショットにはナイスマナーが備わっていなければいけないのである。

◀トーナメントにはキミを含めた12人のプロ選手が出場できる。14本のクラブを選んで、ナムコクラシックを目指せ!!

▶キャディのアドバイスを分析して、ショットの強弱など、あらゆる技量が問われるシミュレーションの決定版だ。

を聞く。これは、あきらかにプレッシャーによるものだ。プレッシャーは、心の問題である。スポーツにおいては、この心の問題が大ストレスとなって、選手自信のスタミナまでも奪ってしまうのだ。また、これを逆利用して、実力以上の成績をあげてしまう選手もいれば、相手にさまざまな言葉を投げかけて動揺させる、心理学の天才などもいて、まさに心理戦ともいえる楽しさがある。

また、人間には、スランプという意気消沈してしまう状態もある、例えば、バッティングのスランプから、守備の動きまで悪くなってしまう選手は珍しくない。一つの自信喪失が、全体へ影響してきているわけだ。

そんな、バイオリズムの変調が、ゲームの結果にも反映してくるのだから、フタを開けてみなくては、わからないといったトキメキが加味されて面白さはいっそう深まるのだろう。

基本的にな個々のプレーによるスポーツだが、広いグラウンドで9対9の9回までの攻撃と守備が繰り返されるわけで、一つのプレーによって試合の流れが大きく左右されるスポーツも珍しい。そして何よりも観客も一緒に試合の流れ（ピッチャーを打者との対決、監督の起用法、盗塁、リリーフ投手の起用など）を読む楽しさがある。テレビでは写し出された選手のプレーしか見れないが、球場では自分の視野で試合を堪能できる楽しみ方ができる。こうして球場全体が一体化して試合がはじめて白熱化する。それによってこんな選手と思うような人がタイムリーヒットを打ったり、エラーをするからこそ、ゲームセットまで息を抜けないのである。

◀細かいコントローラーさばきで、球質は自由自在。投球回数が続くと球質のキレが悪くなるなど、リアルなゲームだ。

◀バッティングの基本はバットのシンで打つこと。長打力のある選手なら、場外まで球を引っ張ることも可能。

WHAT'S NAMCO?

GAME IN LIFE
スポーツゲームブームに思う

ファミリーボクシング（ファミコン用ソフト）ー¥4,900

地道な練習という物が重要なのだ。スポーツという物は、おうおうにしてこういうものだが、ボクシングには特にこれが大きい。このファミリーボクシングは、まさにそれで、トレーニングモードで戦力をアップさせ、ランキングモードで腕だめしをしてトーナメントやウオッチで、自分の育てたボクサーをゲームに出すのだ。これには自分の育てた選手をパスワードで入力できるようになっているので、友達同士でお互いの作った選手を戦わせることができる。特にウォッチモードでは、お互いの作った選手をコンピュータの操作にまかせて純粋な強さを比べることが可能なのだ。そして、さらに自分の戦力を上げたければ、またトレーニングモードに戻るのだ。鍛えて鍛えぬいた自分もしくは自分の選手に、タイトルをとらせたい。本物のボクシングのハングリースピリットが非常によく出ているゲームである。スポーツゲームにはめずらしくスポーツ根性が生きづいているのだ。おだやかな日常の一瞬にこれを感じられるのも、また貴重なのだろう。

その時ボクはロッキーになっていた

◀パンチの応酬は、とてもゲームとは思えないほどの楽しさ!! 表情も豊かで楽しい。

▶スタミナ、スピード、パンチ力の要素に9ポイントを自由にふり分け、自分だけのオリジナル選手を作ろう。

BOXING――コラム

ボクシングは、見た目とは反対に、実にデリケートなスポーツだ。一人の選手に、一人のトレーナーが、影のようにつきそい、練習の時でも、試合においても、選手の心身管理をしている。それだけ、心理的にも肉体的にも、ヘビイなものだ。

厳しいウエイト・コントロールから解放されたとたん、リングの上でパンチによる苦痛が待ち構えているなんて……。守りから攻め、攻めから守りへと、すばやく試合を展開しなければならないボクサーには、敏捷性と、瞬発力が要求されるが、さらに加えて心理的なプレッシャーに、自己の能力が屈してしまわないよう、精神状態を安定に保つことが重要となってくる。

不安、緊張、自意識過剰等のエモーションが、自己の能力を100%発揮するのをじゃまする。つまりあがる、雰囲気にのまれるこの心理的状態のかけひきが、絶大な効果をあげるのもボクシングの特徴だろう。

モハメッド・アリの大ボラは、ボクシングファンなら、すでにご存知のことと思うが、自分が相手をKOするラウンドを、前もってテレビや新聞に公言　その公言はだいたいにおいて的中し、挑戦者は、予告されたラウンドにマットに深々と身を沈めたのだった。

つまり、ボクシングとは〝怖さ〟なのである。〝怖い〟から相手を攻撃（時には口撃）するのだ。観る側だって〝怖い〟から早々と会場に足を運んだり、テレビの前に釘付けにされてしまうのだ。

PRO-WRESTLING――コラム

ボクシングと並んで、代表される格闘技がプロレスだ。こちらも、鍛えぬかれた者だけが演じる、肉体の美学。

確かに、じょうぶで頑丈で、パワフルな面が表面に浮かび上がりつつあるが、レスラー達の激しい体当たりを見ていると、もう体力などという問題ではないように思えてくる。

また最近では、タッグチームの人気が急上昇していることから、肉弾のぶつかり合いよりも、コンビネーションプレイや、ボクシングと同様に、相手のいらだちをあおる、心理戦術も観戦時のポイントとなっているようだ。

だが、年間250試合もこなす、レスラー達にとって、最も信頼できるものは、やはり自分の肉体だ。筋力に対する自信が、プレイに対する不安を取り除き、集中力を高めていくことが自分自身を守ってくれるのだ。プレイ中の負傷とは、集中力や判断力の乱れから起きることが多いものである……。

だが、怪力だろうがテクニシャンだろうが相手がいなくては話にならない。問題はここだ。つまり、相手とのかけひきこそがプロレスの一番の醍醐味なのである。

闘魂――肉体の美学がこだまする

◀大技の連打で相手のスタミナをうばえば、必殺技でギブアップを取ることも可能。めまぐるしいタッチワークでスーパチャンピオンを目指そう。

▶なんと、場外乱闘シーンまで、モードされている。プロレス会場のけんそうがよみがえる究極のプロレスゲームだ。

タッグチームプロレスリング（ファミコン用ソフト）ー¥4,900

プロレスというスポーツは一種特別なもので、大半のファンは観戦のみにエキサイティングを感じる。このタッグチームプロレスリングは、もちろんタッグチームの選手を操作するわけだが、プレイヤーの感覚としては、ひいきチームの試合を観戦するというものに近い。ゲームのやり方は、タッグマッチの2人のプレイヤーのコンビネーションを考えながら、攻撃をかけるのだ。相手が近づいてきたら先にパンチをくらわし、ひるんだスキに技をかける。相手の体力が弱まったら一気にフォールだ！ ここ一番にはラリアートやサソリもかけられる。こいつが出たら、そのままギブアップまでもっていける。もちろんスポーツゲーム特有の対戦モードのエキサイティング度は最高だ。フォールをとるまで肩に力を入れたまま、罵声を上げろ。この勢いで世界ランキングまで駆け上がれ！

◀スピード、スタミナ、ジャンプ力など6つの要素で能力が決定された名馬ぞろい。キミはジョッキーとしてサラブレットを走らせる。

◀馬場には、障害や芝とダートなどのコンディションの違いがあり、息をつかせぬ面白さ。

ファミリージョッキー（ファミコン用ソフト）ー￥3,900

このゲームは大きく分けて2つの遊び方がある。ひとつは、ジョッキーになってレースに挑む方法。もうひとつは、本物の競馬通り、観客として馬券を買って楽しむ方法とがある。この馬券のオッズ（倍率）も、誰かが何かを買うために変化するからすごい。このリアルさもなかなかだが、やはり一番楽しめるのは、前述の方だ。性格、能力の違う16頭の馬から一頭を選びレースに出場する。レースのコース上にスピードやスタミナをパワーアップできるアイテムをひろうことによって馬自体を成長させることもできる。ただそればかりに気をとられているとゲームオーバーになってしまう。というのは、レースで、下から2番までにはいるとそれだけで失格になってしまう。それにレースも長距離、短距離、障害と色々ある。もちろん天候も変わる。さあ、どう有利に馬を使うかがポイントだ。

HORSE RACE――コラム

競馬場が軒並みきれいになったことで女性ファンが急増している競馬界。このスポーツというよりはギャンブル性の非常に高い競馬のおもしろさは、ベテランが的中するとは限らず、素人がゴロ合わせで買った馬券が的中したりするところにある。競馬評論家の話をうのみにして大損したかと思うと、たまに当たってしまうから、またやりたくなってしまう。これがギャンブルというもの。オッズ（配当金の倍率）を見て賭けるより、自分の好きな馬を追うもよし、過去のデータを調べあげて買うもよし、騎手を頼りに一票を投じるもよし。走るのは自分ではなく馬なのである。一獲千金を夢みるのである。自分で馬券を手にしてからゴールに馬群がなだれ込んでくるまでのロマンを買うのだ。だれ一人として知らない当たり馬券を求めて持てる知識とカンをフル回転させて思いをめぐらすところに競馬の醍醐味がある。

CAR RACE――コラム

もっと速く！　さらに速く！　風になりたい。そんな人間の夢を実現させてくれたのがF1だ。

中でも個性がきわだつのが、耐久レース。長時間のレースに耐えるためには、精神力が絶対不可欠なもの。いくらスタートがよくても最後になってクラッシュしてしまったら何にもならない。最後の1周、1コーナーまで緊張感を持続させてこそ、栄光の座を手に入れられるのである。

また、耐久レースにおける最大の敵は時間である。何回も同じコースを周り続けていると、どうしてもコースに対し、気持ちがアマくなってしまう。普通だったら何でもないコーナーなどで、簡単にクラッシュしてしまったり、コースを外れてしまう事故が起こりやすいのも、長い時間走り続けたナレにより場合が多いという。

マシンは生き物でもある。気嫌のいいときばかりとは限らない。時にはカンシャクを起こして走りを止める時だってある。まさにエンストだ。一流のドライバーといわれる人達はこのマシンを人一倍こよなく愛している。乗っているではなく、乗せてもらっているのだ。こうして一体化した選手がマシンの長所を上手に引き出し、レースを制するのだ。カッコイイスポーツの代表格でもあるカーレースも実際には地道なマシン整備、コース検討が十分研究され、初めて〝風〟になれるのだ。

BILLIARD―コラム

「押し球」と「引き球」これがビリヤードの基本形といっても過言ではない。キューの持ち方や打つ姿勢、球を突く個所など基本的要素を頭にたたき込んだら、あとは地道に繰り返す作業となる。アクロバチックなキューさばきは映画にまかせておけばいい。基礎をマスターせずしてマッセなど覚えようとするからいっこうに上達せず、すぐに飽きが来るのである。球と仲良くなってはじめてハスラーの仲間入りが出来るのだ。

ハスラーそれは永遠のあこがれ

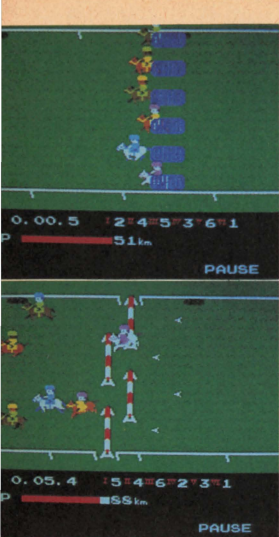
サイドポケット（ファミコン用ソフト）ー￥3,900

ビリヤードの熱さを感じさせるサイドポケット。スポーツゲームの中に入れてはみたが、若干シミュレーションの感覚が強いということは否めない。しかし、ビリヤードの中で一番、楽しめる、ここをこう打って、何番にあてて…といった想定部分は120％楽しめる。なぜ120％かというと、とりあえず打ち損じとか、ボールに触れてファールになる事はない。それに、押し玉やマッセの技術も完璧だからだ。それに一人プレイ用には、引き玉、押し玉といった技術を練習させてくれるモードもついている。ここで腕をみがいて、シティークラス、ジャパンクラス、ワールドクラスと、どんどん上をめざして華麗なテクニックを見せつけよう。特に押し玉や右ひねりのテクニックと、打つ強弱のバランスをシミュレイトできるので、これは実際のビリヤードにも応用可能なのだ。スポーツゲームの感覚が実際のスポーツの腕にフィードバックできるというめずらしいタイプのゲームとも言える。

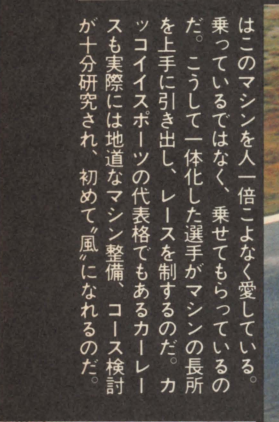
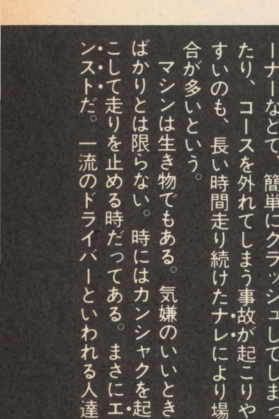
▲ポケットゲームの楽しさは、コースの選択と、キューをつく力!!　タイミングをつかんで、ワールドクラス制覇も夢じゃない。

▲あざやかなキューさばきは、本物顔負けの臨場感が味わえる。ピンチはマッセで切り抜けよう。

◀ハンドリングを決めるのは、キミの腕だ。とにかく危険をさけよう。ピットに入るタイミングに注意しよう。

◀それほどきつくないコーナーなら、加速重視にしておくと減速しないで抜けてしまうことも可能だ。

ファミリーサーキット（ファミコン用ソフト）ー￥3,900

モータースポーツ流行の昨今、このゲームはレースマニアすら巻き込むレーシングゲームだ。まず自分の車のボディーカラーを決め、セッティングを自分なりに考えて行なう。腕を上げるためにフリー走行の数をこなしてレースに望む。これにチームのスポンサー獲得作業が加われば（たぶんつまらないゲームになるけど）まるっきり本当のレーサーだ。おまけに、ノービス、3クラス、Aクラス、スーパーAクラスといった自分のレベルに合ったレースに参加でき、スプリントレースや耐久レースもある。テクニックを盗むためにウオッチモードを使って、一人のレーサーの走りを追ったり、コース上に一架所陣取って何人もの走りを見れてと楽しみいろいろ。

ナムコ杯争奪／プロ野球ファミリースタジアム87／日本選手権大会

日本一決定!!

主催／株式会社ナムコ　協賛／ファミコン通信（アスキー）週刊ヤングジャンプ（集英社）

▲鶴田選手に贈られた、チャンピオンフラッグを前に、健闘をたたえ合う3選手左からファミ通賞の近畿②地区代表今井選手。ガッツポーズで嬉しさを伝えているのは、優勝の東海①地区代表鶴田選手。準優勝の九州地区代表中島選手。

優勝

Aグループ

地区	選手
近畿②	今井厚史
関東①	佐藤伸幸
近畿③	山本哲央
信越／北陸	小池一樹
中国／四国	三谷勝也
東北	清水基正
九州	中島圭一
北海道	佐藤憲一

Bグループ

地区	選手
東海①	鶴田泰久
関東④	飯野高之
東海②	石田　聡
関東③	小西　学
近畿①	大友光理
関東②	岩沢行弘
ゲスト	インドマン
ゲスト	荒井清和

7月31日、東京・新宿のスタジオ・アルタにおいて、全国1000万のプロ野球ファミリースタジアム87ファンの頂点に立つ、王者が決定した。

当日会場に姿を現した勇者は、各地区から選ばれた精鋭14名とシード選手2名の、合計16名。どの顔も自信に満ちあふれた、つわ者ばかりだ。

この晴れの舞台への道のりは、容易なものではなかった。まずは、ファミコン通信、ヤングジャンプ両編集部（寄せられた、応募ハガキによる書類選考。総数2万通の中から、絞りに絞り込まれ、この第1次予選を通過したのは、わずか420名となった。

第2次予選は、各地区での対コンピュータ戦。（制限時間5分）ナムコスターズを相手に得点を競った。この、上位8名がトーナメントに出場し、地区代表のイスをかけて闘ったのだ。

対コンピュータ戦の合格平均点は、8点というから、その実力やしかり。その力量たるやかなりのものだ。

そして、いよいよ決戦の火ブタは切って落とされた。参加選手は、Aブロック・北海道地区代表・佐藤憲一、九州地区代表・中島圭一、東北地区代表・清水基正、中国―四国地区代表・三谷勝也、近畿③地区代表・山本哲央、信越―北陸地区代表・小池一樹、関東①地区代表・佐藤伸幸、近畿②地区代表・今井厚史。Bブロック・関東②地区代表・岩沢行弘、近畿①地区代表・大友光理、関東③地区代表・小西学、東海②地区代表・石田聡、関東④地区代表・飯野高之、東海①地区代表・鶴田泰久。さらに、シード選手のファミコン通信のスーパーゲーマー・アルツ鈴木の舎弟荒井清和とGTVのスーパーゲーマー・ミスターXの弟子、インドマンによるトーナメント方式で行われた決勝戦は、制限時間15分、最多回数9回まで。同点の場合は安打数の多い方が勝ちというものだった。

さすがにここまで駒を進めただけあって、互いに実力伯仲。かなりの接戦となった。中にはドラフト抽選に泣く者、劇的なさよならホーマーをカッ投ばす者、と夏の甲子園さながらのドラマが展開された。

そして、日本一の栄冠は、この日の解説者&ゲストの誰もが「こいつはできる!!」となった、実力者・東海の地区代表の鶴田クンの頭上に輝いた。

トーナメント第1試合目から、安定した強さを見せた鶴田クンは、準決勝でシード選手の一人、インドマンを圧勝するなど、その実力のほどを嫌というほど見せつけた、つわ者中のつわ者。特に、バッティングセンスには定評があった。

この、鶴田クンは、優勝の喜びと同時に8月20日に行われた、アメリカのロスアンゼルスでの日米親善大会への切符を手に、「嬉しいです。ロスアンゼルスでも、ベストをつくします」と抱負のほどを語ってくれた。

今回、惜しくも敗れたとはいえ、他の選手も、次回のプロ野球ファミリースタジアム日本選手権大会に向けて、腕を磨いてもらいたい。この瞬間から、新たな闘いが始まっているのだ。第2代目王者は、キミだ!!

▼各地区予選を勝ち抜いた精鋭達が7月31日、午後1時、スタジオアルタに勢ぞろい。これから始まる4時間に渡る熱戦の火ブタは切って落とされた。

▲選手宣誓は、出場選手中最年長の関東地区代表岩沢クンが務めた。

▼第1回戦が開始された。緊張感の張りつめる一瞬。さて、優勝の栄冠は誰の手に!!

▼Bブロック1回戦て実現した、シード選手同志の対決。手前の妙チクリンなカッコをしているのが、ミスターXの愛弟子、インドマン。10番のゼッケンが、アルツ鈴木の舎弟、荒井清和選手。ゲーマー同志の激しい闘いは、インドマンに軍配があがり、荒井選手、負しくも1回戦敗退……。

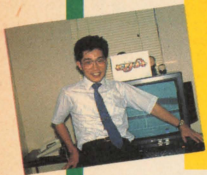
▲決勝戦は、中島選手と鶴田選手（右）の間で行われ、一進一退の攻防の末、巧みなテクニックで、守備をかき回した鶴田選手の優勝で幕を降ろした。

▲大会をもり上げた解説人は左から、漫画家の野部利雄、アルツ鈴木、ナムコのnamcotサラリーマン3号こと霧木ゆうじ、ファミコン通信編集者のはまう通信、司会のニッポン放送アナウンサー、はた江金次郎、そしてミスターXの面々。

▼おっと、これは突然のアクシデントだ。GTVのミスターXがファミコン通信のアルツ鈴木に挑戦状を叩きつけ、エキシビションマッチが行われた。この、スーパーゲーマー同志の闘いは、延長10回、1点を守り切ったアルツ鈴木の勝ち!! やはり正義は強し!? ムムム……。

◀ナムコからは、優秀選手2名にナムコ賞として、PCエンジンとソフトなどが贈られた。ビッグなプレゼントに喜ぶ北海道代表佐藤憲一選手と関東①地区代表佐藤伸幸選手。

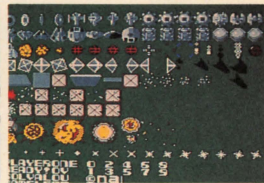
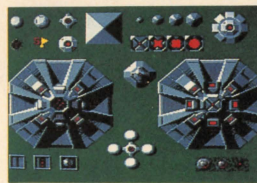
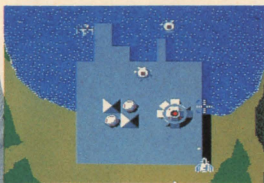
うげっ！ 景清が待ち伏せていた。はかったな、たろすけ→P23へ

MSX SCOOP

NG前号でも紹介したように河野名人は、今、MSXに力を入れているらしい。そしてここ何日か河野名人のまわりから「ゼビウス」のウワサが絶えない。そこでNG編集室ではMSX版「ゼビウス」存在の真偽を確かめるため河野名人の"おっかけ"をやってみたのだ。そこで下のような写真を手に入れ、さっそく河野名人につきつけてみたのだ！

河野名人 おっかけレポート 1

ゼビウス発進！か

ファードラウド伝説（サーガ）

―河野さん！ この写真はいったい何なんですか！
―これがMSX版「ゼビウス」なんでしょ？ 話してくださいよ。
―この見慣れないのは新しい敵キャラにしか見えないですよ。「ゼビウス」はMSX用にパワーアップされてるんですか？
―そうなんでしょ？ ほら、このアンドアジェネシスはちょっと形が変わってますよ！
―この写真がすべてを語ってるじゃないですか？ 今さら、しらをきっても始まらないですよ！ 河野さあ～ん！

MSX2専用

河野名人 おっかけレポート 2

これがイシターの復活の全容だ！

河野さんは、「ゼビウス」について何も話さずに立ち去ってしまった。しかしこんなことでめげるNG編集室ではない。さらにおっかけを続けてしまうのだ！ 犬も歩けば棒にあたるというが、僕も何やら見つけたのだ。なんとそれは、発売間近と言われている「イシターの復活」の全資料ファイルだぜ！ 何、￥6,800で9月22日の発売予定！ そうか、既に発売日や値段も具体的な所まで進んでいたのか。ふむふむ、業務用をパーフェクトに移植で

きてるんだ。画面からロゴが消えて、カイがブルー・クリスタルロッドを抜く瞬間からゲームをスタートするのも一諸だな。画面も鮮明できれいだ。この上に出てる写真がそうなんだけどゲームセンターでみんなが今までやってたのかわからないだろう？ キャラクターもおなじみだよね。MSXの能力の限界があるから、面によっては敵キャラの出現パターンが違うこともあるようだけど、これじゃ気にならないね。意識して作った変更部分なんてないみたいだしね。あれ？ エンディングの説明の部分がペンで塗りつぶされる。おい、こりゃエンディング部分が変更されてる可能性は大だぞ～！

MSX2専用

河野名人 おっかけレポート おまけ

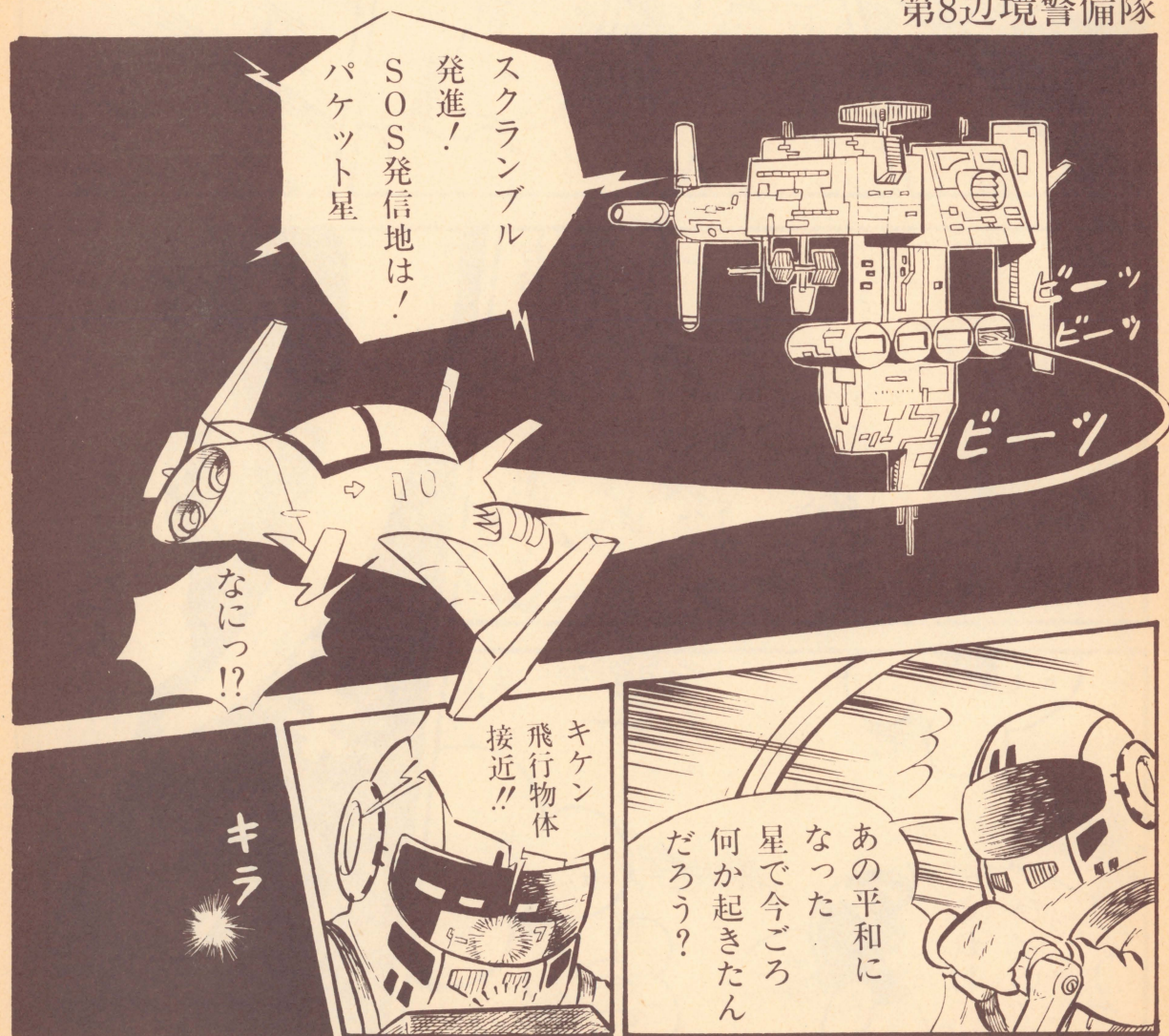
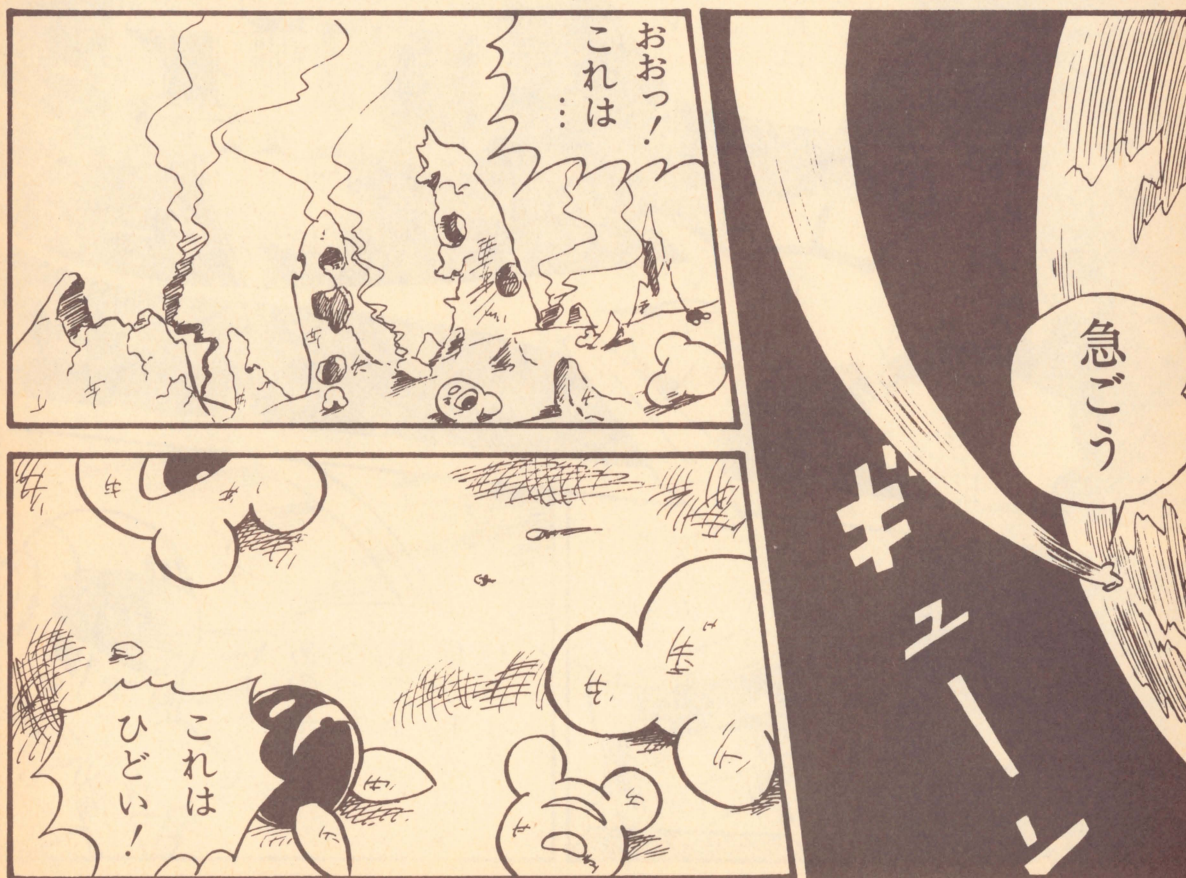
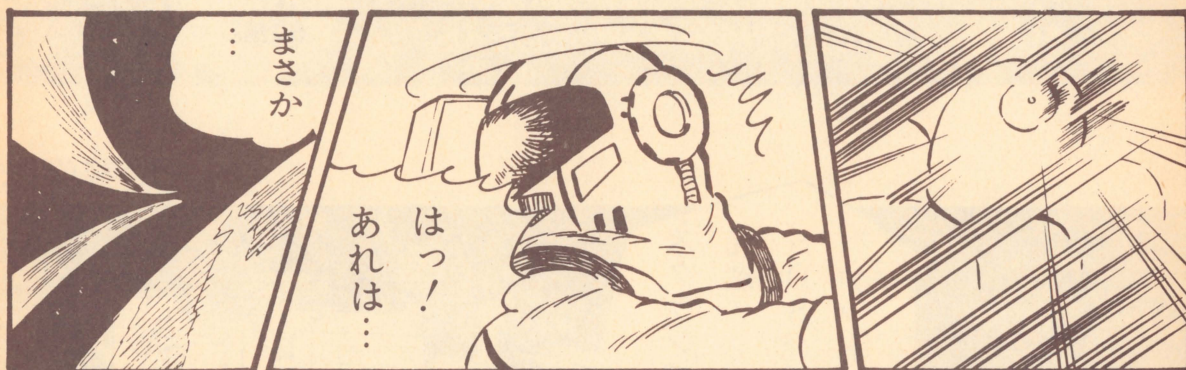
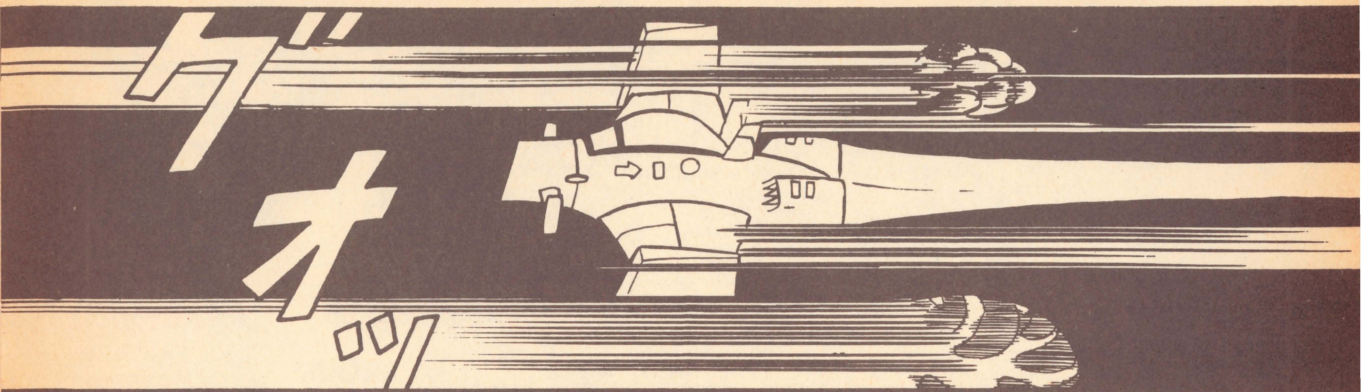
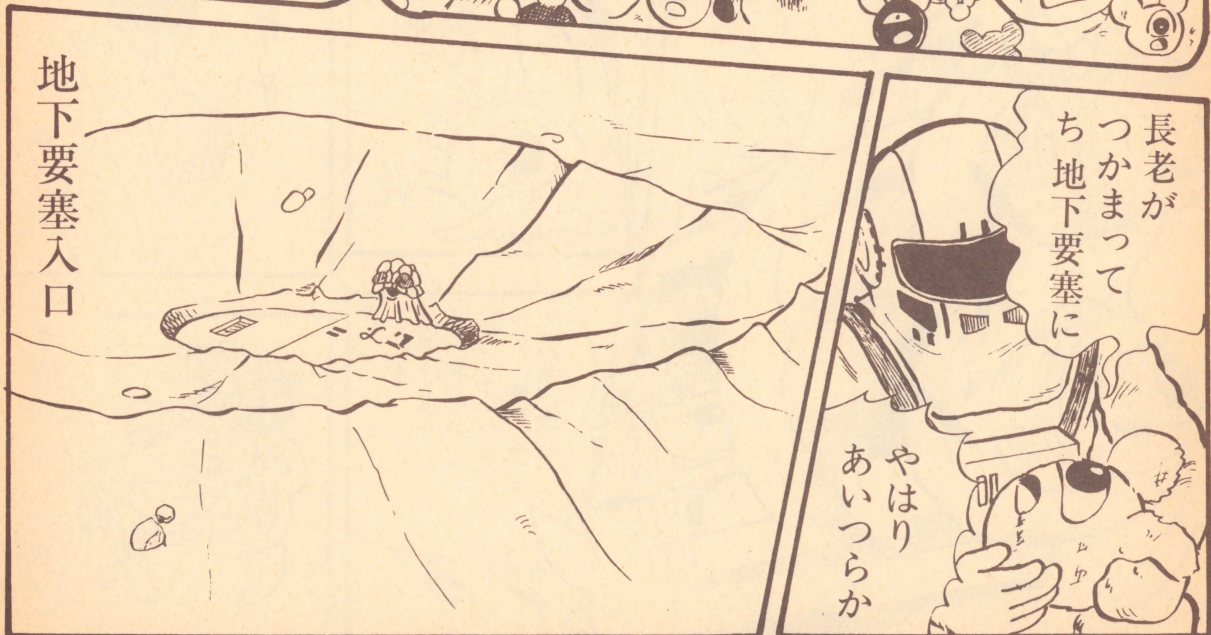
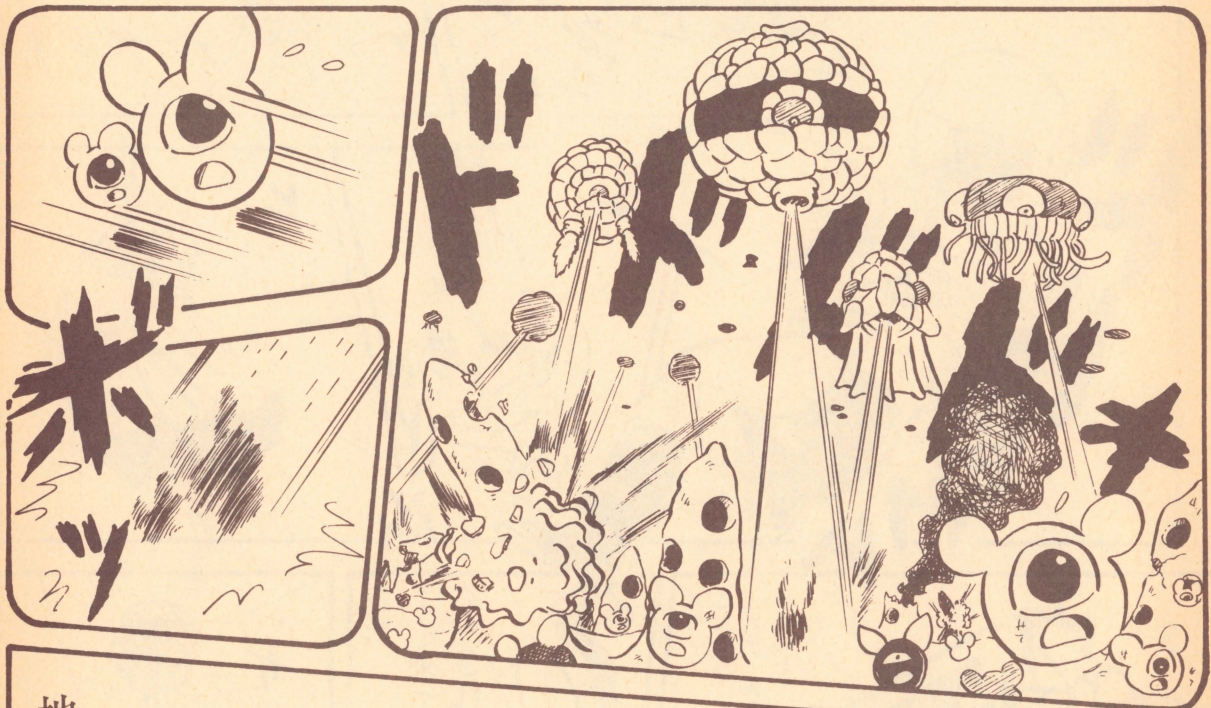
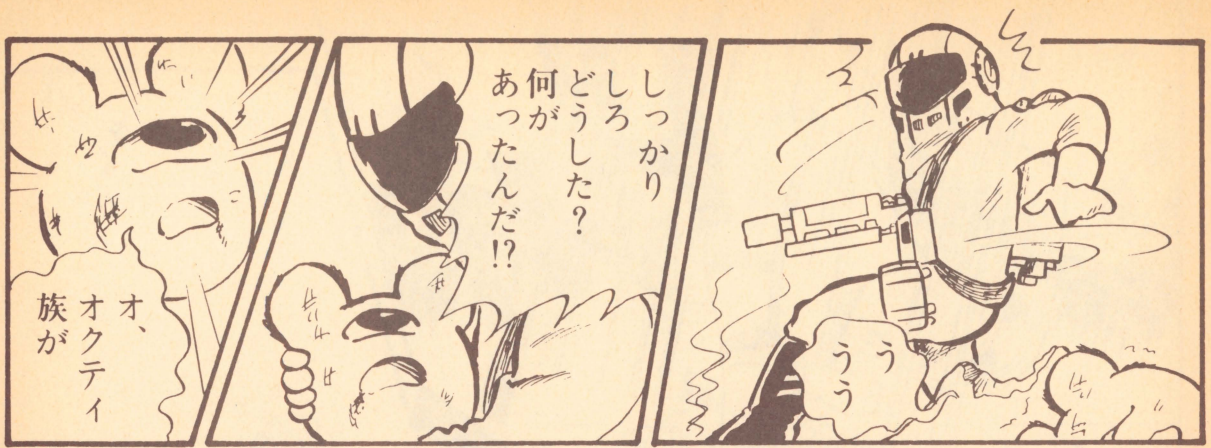
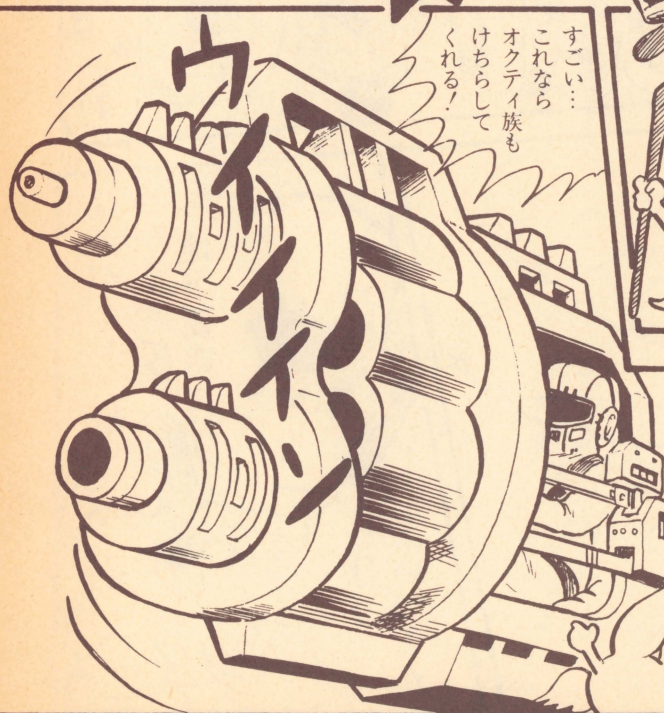
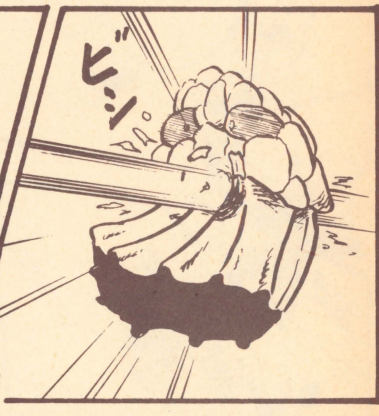
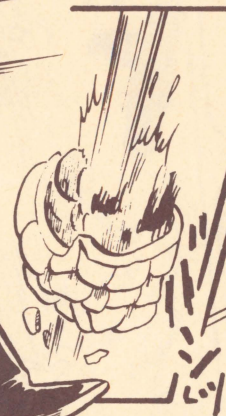
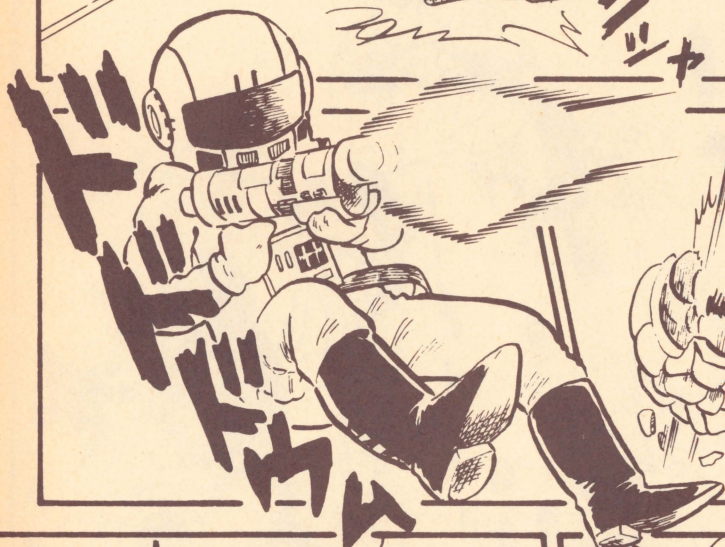
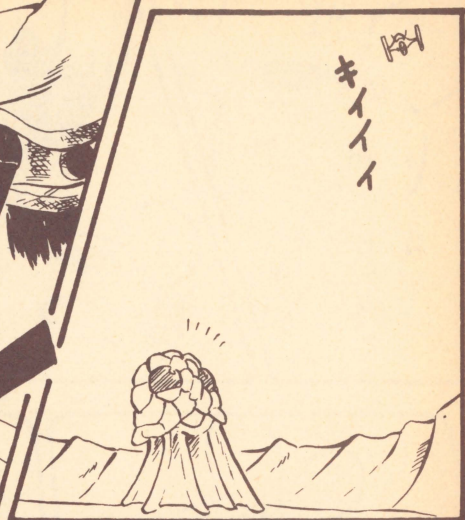
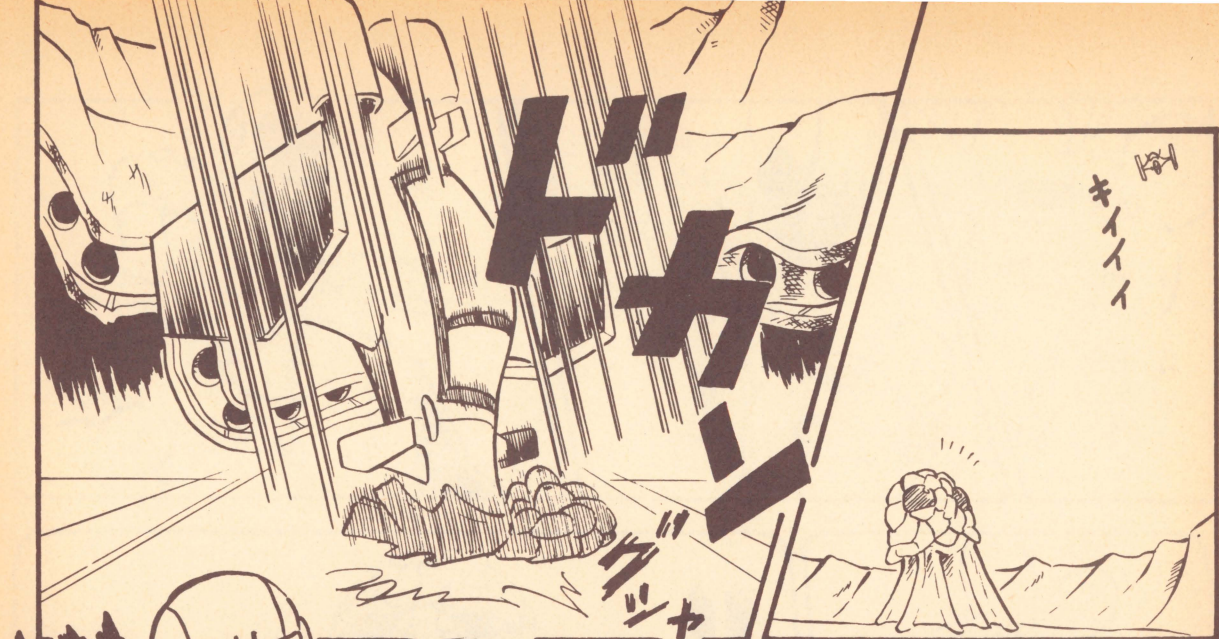
賢明な読者はすでに気付かれているだろう。そう、NG編集室が見つけたMSX用ニューソフトはもう一本あるのだ。このページのタイトルの横にある、河野さんがテレビを隠している写真を見てくれ！ データーについては何ひとつわかってないが、これは「イシターの復活」の次に出るソフトと見たね。タイトルは「センターコート」、テニス物だ。(写真を見れば誰でもわかるね。)この情報は推測もはいってるから100%信用されるとちょいとキビシイ。だからもし間違ってたらゴメンね。

待機させてる兵隊の隊長を誰にしますか、義経に行かせる→P14へ 弁慶に行かせる→P20へ

爆突機獣神話
BARADUKE II

君は、あのバラデュークとの戦いを覚えているだろうか。邪悪なるオクティ族が、平和的なパケット族の住むパケット星に侵略した戦いの事だ。パケット族のSOSを受けた辺境警備隊は激しい戦いの末、地下要塞バラデュークとともにオクティ族を壊滅し、平和を取り戻したのだ。
——そう、そして誰しもこれですべてが終ったと思ったのだった。

ARCADE NEW GAME

第8辺境警備隊

スクランブル発進！
SOS発信地は！
パケット星

ビーーッ
ビーーッ
ビーーッ

なにっ!?

あの平和になった星で今ごろ何か起きたんだろう？

キケン飛行物体接近!!

キラ

景清の動きが純くなった。そこで今残っている兵だけでも集め、一勢に景清に切りつけた。景清は崩れ落ちた。→P21へ

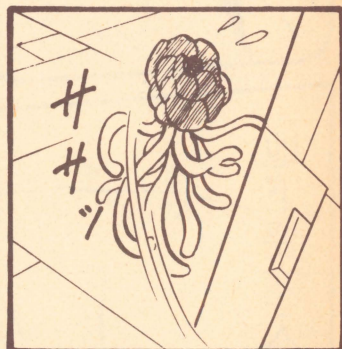
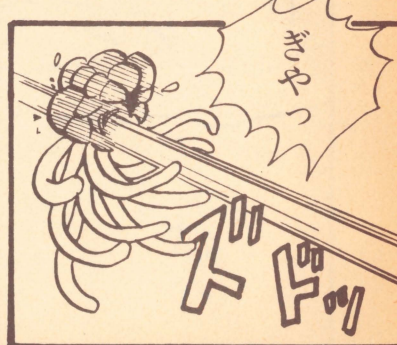
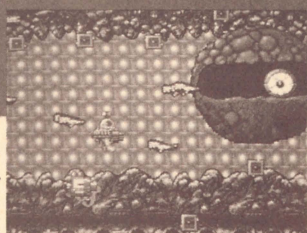
景清の破竹の進撃に兵達は恐れおののき、先に逃げだしていて、残るは自分一人だった→Ｐ８へ

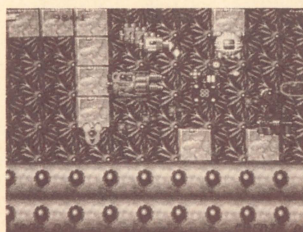
景清は見事によけると一気に切りつけた！ →P23へ

頼朝と普段から今ひとつしっくりいっていない義経が、いきなりの裏切りに出た！　景清に協力したようだ　→Ｐ８へ

ALL ABOUT

爆突機銃艇

戦力アップしたオクティ族に立ち向かうため、爆突機銃艇というニューウエポンを手に入れ、そしてさらに要塞の奥深くへ飛び立て！　ここから先のストーリーを作るのは君自身だ。オクティ族を倒し、再び平和を取り戻せ！　さあ、エンジン全開だ！
近日全国ゲームセンターに登場!!

ゲームの感覚は前作バラデュークのイメージだ。横スクロールのシューティングゲームという点がまず異なり、その密度はちょっと濃いぞ。まずひと目で気がつく、この機銃艇。このままでも充分強力だけど、カプセルのアイテムでさらにパワーアップできるんだ。もしこの機銃艇がやられてもパイロットは生きてるから、ゲームはどんどん進むぞ!!　それともうひとつ大きく変わった所、それはルーレット面があること。これは、ボス面をクリアした時と、コンティニューする時に出てくるんだ。そしてこのルーレットで当たったアイテムが次の面では使えるってわけ。ゲームオーバーしてくやしい時に、こんなサービスはおいしいよな。よし、もう一回！

製作者からひとこと

NG読者にそっと爆突機銃艇のマル秘情報を教えちゃおう。ゲーム中にパケットの目玉を集めると何かいい事があるよ。それにクイズのコーナーもあるから、正解のわかった人はNGに送ってね。それに５万点でエクステンドになるよ。あとは、タイミングよくすりぬけてゲームクリアしてね。

大公開　敵キャラリスト（抜粋）

やったね！　得点付の敵キャラリストだ。これがあればもっと効率よく、爆突機銃艇で攻められるよな！　がんばってくれよ〜！

イラスト	名称	得点	性格	イラスト	名称	得点	性格
	モラモラ	200	ただのやられ役		ボゲムター	200	ウニ弾をやたらに吐いてくる
	タコバルーン	100	ヨコ方向から攻撃してくる		バンパー	100	開いている時でないと弾があたらない
	スイング・オクテイ	200	こうらが硬い		ケルカリア	100	正面からでは倒せない
	バルカン・オクテイ	200	タマをたくさんうってくる		クランカー	200	引き返すときにタマをうつ
	デュアル・オクテイ	200	上下にタマをうってくる		クランカーチャイルド	100	クランカーの子供
	ギリイ・オクテイ	200	ウニダマをたくさんうってくる		マッスル・ブレイン	100	やられ強い。ときどきタマをうつ
	ゴールド・オクテイ	200	毒気を吐く		クリスタル・ブレイン	100	一定の位置でバウンドしている
	バガン	100	バウンドして襲ってくる		ブルー・スナイパー	100	上下に動きながら弾をうってくる
	ストーンバガン	100	基本的に死なない		ウリボー	200	3匹1組でやってくる
	エフィラ	100	天井や地面にはりついている		ゴールド・ウォーカー	300	やられ強く下からとびついてくる
	テレポ	100	突然出現し8方向にタマをうつ		ブラック・パケット	100	パケットのように見えるが実は敵
	キョーター	100	乱数で動き回る		ベル・オクテイ	200	フツーのオクテイ

琵琶法師の情報で、景清が真近まで来たらしい。
さて頼朝はさらに兵を集める→P12へ　とりあえず逃げる→P22へ　妖力を蓄えて待つ→P19へ

遊びをクリエイトする元気新聞

雑貨屋

日々の中で感動したことや笑ったこと、悩んでいることと、みんなに話しちゃおう

NGの原点はナムコのPR誌?

私はいつもいつも文句ばっか書いてますが、最近のNGを見ていると何も知らんくせに、偉そうなことをほざくバカがワンサカいやがる。8月号のロケネットでS子さんが「季刊時代は100人行列できたそーな。うーん悩む。」といっていたがそれは当然のことである。私の周りにも季刊NGはいつも楽しみにしてとりに行ったのに、今はもう、とらなくなった友人が1人や2人ではない。確かWHATS NAMCOができてから、季刊のファンだった人が見捨てたようですね。ようするに、WHATS~を見てからNGの輪の中に入りこんだヤツがNGを変えて、いや、崩壊させてしまったのである。何がNGの原点だ? 心だ? 何をほざいているのだキミたちは。NGの原点はナムコのPR誌だ。それで十分おもしろかったのよ季刊は。今や私のような考えのやつは、NG読者にはごく少数だろう。えるふとか相君とかWHATS~派のヤツがほとんどだから、どーせこれが載ったところで次号で集団リンチでしょうな。でも、言わずにはおれん。別にマジな文章でもいかんことはないだろう。けどね、8月号のもんも氏くらいに、誰でもわかるテーマにしてくださいよ。

おいらには、まじめくさった文章なんか書けねーよ。ただ昔からの読者として今の状況が、ガマンならんのだ。どーして載せてくれないんですか。どーして言わせてくれないんですか。

松山三越常連　GMS

オヤジ　まじめくさった文章を書けなんて誰がいった? バカいってんじゃねぇ。要は中味だ! それからWHATS~がNGのすべてのわけねぇだろうが。

S子　WHATS~は竹の節のようなもの。節があるから次にグーンと成長するの。強くもなるしね。でも、節に止まってちゃダメ。これ、NG読者の傾向なんだけど、誰かが何かをいうと、みんなそれに走っちゃう。みんなWHATS~をひきずりすぎ。別にいいけど、もっと脳天気なおたよりもちょうだいよね。今後に期待してオヤジ杯

▶大阪府　PN・えぬじい

きょー体の置き方も考えて・・

僕の家の近くに、小さなゲーセンがあるが、そこの経営者のおばさんは、筐体の置き方を考えているのだろうか。上の図を見てもわかるように、ファミスタがじゃまでトイレのドアが半分しかあかない。ドラスピとパックマニアの間になぜか、モトスがはいっている。それに、パックマニアはせっかく2人用ができるのに、トイレがじゃまで2人用ができない。おばさん、もっと置き方考えてよ!

埼玉県　石井　順

バベ　確かに、これはひどいバベ。みんな、いいアイデア教えてよ~ん。バベがおばさんに伝えるバベ。

▶石井くんにはバベ杯

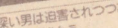
おたより・作品掲載者	
オヤジ杯	NG時計
バベ杯	NG鉛筆・ナムコ便せん
元気杯	NG原稿用紙・ナムコ便せん

オタンコナス コーナー

S子は毛深い男が大嫌い? なあんだ、S子さんにもボーイフレンドいたんだね。ひょっとして、熊???

S子さん、こんにちは! 左の広告の文、読んでもらえました? 本当は、こんなの送るのイヤだったけど、S子さんが特別出演している様なので送ってしまったのだぁ! なかなか意味深な文ですねぇー。こんな文に名前を入れられて、どんな気持ちですか? (週刊サンデー27号から抜粋)

とーちゃん&ボデビーより

S子　キャ――――ッ! やめて、やめて、やめてよぉ――――。やめてったらぁ~ん。イヤン、バカ!

いいのよ、毛深くったって。愛さえあれば、なんとかなるわっ♥ だから、お願いだから、パンツ一枚で鏡の前に立つようなことはやめて! S子は、その無神経さのほうが心配。あぁ~、それが、日本男児のすること? あら? 外人さんなの。外人さんでもパンツ一枚は、はしたないわよ。バベてつが、アンメルツをぬってすね毛が抜けたって得意になってたけど、そんなこと自慢するバベの神経は、もっとオタンコ!

MAIL ORDER

毛深い男はモテないぞ!!

毛深い男性がもてはやされた時代はとっくに終わりを告げ、今や女性の間では毛深い男は迫害されつつある。そこで、悩み多き全国の毛深い男性諸君に、モテる男の除毛法を(コッソリ)教えてあげよう。

1 シュッとひと吹き、まんべんなく均等に塗る。

2 約5~10分間、そのままでじっと待つ。

3 ティッシュや脱脂綿等でふきとり、お湯で流す。

▶ あっ、という間にモテる男に!

4

シュー! アワで簡単除毛

「ワタシ毛深い人大嫌い!」……ハッ、と目が覚める。リアルな夢だった。今日はS子との初デートなのにこんな夢を見るなんて、なんだかとてもいやな予感がする。鏡の前にパンツ一枚で立ってみる……毛深い、なんて毛深いんだ。オレは今さらながら驚いてしまった。おお、神よ我を救いたまえ!と祈った矢先、玄関のチャイムが鳴り、一個の小包が届いた。なにげなく小包をあけると、一枚のメモと〈プリマ除毛フォーム〉が入っていた。メモにはこう書いてあった―この除毛フォームは不精なT君にうってつけだと思い送りました。気になる部分にシューッとひと吹きして、5~10分後にティッシュや脱脂綿で拭き取ってお湯で流してね。今日のデート楽しみにしてます。…S子より♡―ありがとうS子、今日のデートはみんなオレがおごるからな!

●NG8月号のチャレンジマンのページの日本地図は、岩手県と宮城県が合併しています。ずいぶん広い岩手県です。これはうれしい。それから、ロケネットのP24のS子は、はっきりいってブキミです。でも、萩の月は、本当においしい!(盛岡市　盛田　賢一)

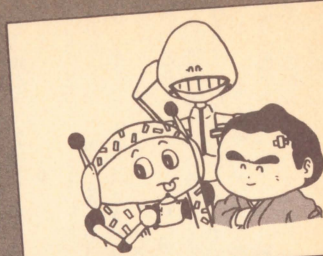
ナムコの前科者にパワーをもう一度！

Q NG7月号の"元気座談会"は、もんくなく笑えました。あんな人達を社員にしているナムコが好きです。ところで、あの3人のゲームの腕はどうなのでしょうか？ 横浜市 田中誠司

A 俺は、ビデオゲームはキライだ。ヘタだから…。インテリな俺は知的なノックダウンが大好きなのさ。（小町）

Q 一万ボルトで感電する機械の作り方を教えてください。チョークを焼くとボロボロになるというのは、とても勉強になりましたよ。今度やろっと（オイオイ！）（世田谷区 大西勤人）

A 電子ライターの中に着火装置があるでしょ？ あれです。昔のライターの中に入っているやつは、今のものより大きくって、コイルでさらにパワーアップしているやつがあったんです。それをケースに入れて、電極をつけてイタズラ専用に作ったのでした。今のやつでも少し弱いけど、できるかもしれんなあ。でも、心臓の弱い人や老人などにはヤメたほうがいいよ。ホントに死んじゃうかもしれないからさ。（Qジ）

暮らしの中で、人や物のスキやスキマをみつけて、相像力を働かせば準備や機械がなくっても、イタズラはいくらでもできるんだヨ〜ン。（小町）

Q 元気座談会は、NGの中でいちばん大好き。僕は14歳という立場でみて、人生の先輩の話だと思いました。これからも、こんなタメになる話を聞かせてくださいね。 札幌市 松橋良幸

A 俺も北海道の出身だ。君も早く、東京に修業に来なさい。東京には自然がない、人間が冷たい、というのはみんなウソだ。東京は、元気な街だよ。（小町）

「ためになる話でした」なんていわれると赤くなっちゃうね。確かに、今の時代、たいへんやかましい世の中で、ちょっとしたイタズラも見つかれば大犯罪。まったくやりにくい世の中だね。でも、子供の頃は思いっきり、イタズラしておいたほうがいいぜ。僕の悪友達でも、子供の頃、イタズラの天才と呼ばれた奴が今、社会で大活躍している。バンバン、イタズラをして、親や先生に、ドンドン、怒られなさい。今のうちに怒られておくと、それが将来、多いに役にたつんだよ。（龍馬）

Q 最近、WHAT'S NAMCOで「夢」という言葉をよく聞きますが、元気座談会の3人に、「夢」について語ってもらいたいのですが。 広島市 高山涼子

A 東京ドームで、俺のバンドのBelive（ビリーブ）が10日連続コンサートをやり、そのドキュメンタリー映画でアカデミー賞もとっちゃう！（小町）

死んじゃうと、世の中からいなくなりそんな人がいたっていう事も忘れられちゃうでしょ。そんな風になりたくないから、みんなの心の中に、俺が生きていた証みたいな物を、事を、記憶を、地球に世の中に残したい。それが何なのかは、まだわからないけど。それを今、探しているところかな。そうしなきゃ、死ぬまで、生きているだけで、意味がないと思うんだ。（Qジ）

斉藤洋美のラジオWAアメリカン ラジアメ通信 7/27

ラジアメ全国ふれ愛キャンペーン in 多摩

どこのビッグスターが来日したのかと思ったら、ふれキャンだった 毎年、グレイトになっていくね！

階段をかけ登り、息をはずませながら会場にかけつけるリスナーたち。なんだか、いつもと違う！「みんな、元気だったぁー？」ひろみさんの声も、いつもにも増してはずんでいる。鶴間さんの笑顔にもゆとりが感じられる……。

お帰りなさい。一年ぶりのふれキャン東京公演がはじまったのだった。やっぱり地元はいいね。決して広いとはいえない会場に600人以上の熱気が充満した。ひろみさんの質問に、こぶしを突き上げ、ハチャメチャ元気にこたえるリスナーたち。時を経て、ラジアメふれ愛キャンペーンの絆は確実に深まってきている。

ラジアメ・放送時間(30分)

局	曜	時間	局	曜	時間
北海道放送	日	24:00〜24:30	東海ラジオ	日	26:15〜26:45
青森放送	日	22:30〜23:00	和歌山放送	土	24:00〜24:30
東北放送	日	22:00〜22:30	ラジオ大阪	日	21:00〜21:30
茨城放送	月	23:00〜23:30	中国放送	日	24:00〜24:30
TBSラジオ	日	24:30〜25:00	西日本放送	日	22:15〜22:45
新潟放送	土	23:30〜24:00	南海放送	日	22:00〜22:30
信越放送	土	24:00〜24:30	RKB毎日	日	24:10〜24:40
北日本放送	土	22:30〜23:00	熊本放送	日	23:30〜24:00
静岡放送	日	22:00〜22:30	宮崎放送	土	23:30〜24:00
山陰放送	日	22:00〜22:30	長崎放送	日	21:30〜22:00
			山形放送	土	23:00〜23:30

CHALLENGE MAN '88

NG編集室に希望をたくす

チャレンジマン9号より贈る物語

そんなあなたへ

◆第二章◆

ぐらぐらぐら「キャー地震だぁ――」

S子はガバっとはね起きた。S子の怖いものリストは、ヘビ、トカゲ、ヤカンオヤジにハゲオヤジ、地震、キンカンなのである。(決してこのオヤジとはNG編集室のオヤジのことではない――)

「地震だぁ～ウワーン。怖いよ～。ウエーン。」などと叫んでいるが、端から見れば彼女のほうが、もっと怖いのである。とっくに地震は止まっているのに、彼女は叫び回り、まわりの物をけとばし、どつき……。そう、彼女はプッツンしたのである。彼女を見たら、キングギドラもザウエルもはだしで逃げ出すでしょう。突如、S子は真上にジャンプして、頭をぶつけた。そして、気を失った。

●

「う～ん、まぶしい、朝か！」S子は目を開けた。体に力が入らない。やっと首をあげて周りを見渡す。めちゃくちゃだ。頭に残る異様な感じ……。「プッツンしたんだなぁ。」とつぶやいてみる。体が痛む。なんとか立ち上がった。憐れな気持ちで、自分の部屋を見る。プッツンするとその前の記憶がなくなるのだ。ヨロヨロ歩いていってテレビをつける。「今夜、未明、大変大きな地震がありました。震源地は――。」S子は、地震と聞いて血の気が引くのが分かった。プッツンしたわけもわかった。時計に目をやる。7時45分。

「ふーん、45分なの」

小声でつぶやいた。

※5・6月号の反響に応えて、C・M9号の書いた小説の続きを紹介するよ！

「え、もう45分なの？」

目をこすってもう一度見る。やっぱり45分。

「ウワ――、遅刻する～。オヤジにどなられる。」というや、ぐじゃぐじゃの部屋からバックとアンケートの入った紙袋を拾い上げ、すごい勢いで家を出た。テーブルの上のジャムパンを口につっこんで……。編集室についたのは9時。さすがに、一日二度のプッツンは体にこたえて走れなかったのだ。(おまけに駅前のレストランやスナックからいいにおいが流れてきて、何度立ち止まったか。働きざかりにジャムパン一個というのでは、さすがに無理だわ～～。がまんできなくて、立ち食いコッペパンを食べたのがまずかったなぁ～～。)だから、もちろん遅刻なのである。おまけにこういう日に限って、遅刻年間299日という、中村製作所創立以来、例をみないワースト記録を持っているオヤジがきているのである。

「S子君、ちょっとこっちへ来たまえ。」とオヤジが気取っていった。S子はおとなしく編集長の机の前にいった。

「S子君、遅刻は困るよ、遅刻は…。」

オヤジはひじかけつきのイスにふんぞり返って、ファイルを机の上にポンとほおって言った。

その言い方、態度にS子はムッとして、

「お言葉ですが編集長、今日は私、たまたま遅刻しましたが、オヤジはほとんど毎日遅刻じゃないですか。たまたま早くきたからといって、自分のことを棚に上げて、人の事を言わないでください。」とキッとにらんだ。これにオヤジは、カッとして、

「S子、それが遅刻してきた奴の言うセリフか？。」ややこしいことにバベてつが横から、ぜんぜん違うことなのに口を出す。

「オヤジ、なんなんバベ～、昨夜は、僕が金がないことを知って、先に帰ったバベ。おかげでトイレそうじとかで、大変だったんバベバベ。」

「てめーには何も言ってねぇだろ、エ、バベよ。」

「そうよ、あんたはひっこんでなさいよ。」

「そうはいかんバベ。昨夜の恨みははらすバベ。」

おっと、バベてつが珍しくオヤジに反抗している。ウニがたまりかねて、

「アンタラ、いい加減にしなさいよ。ガキじゃあるまいし、オヤジ、昨日は橋の下に寝てて、朝方寒くて、早く起きただけなんでしょ。S子、どうせ地震でプッツンコきて、のびてたんでしょ。バベてつ、あんたは……、オヤジに頼ったのが悪い。」

『うっ、痛いところをつかれた』

と三人は思った。が、強気の三人。その後、小一時間たったが、三人はまだ言い争っていた。

「タコ、ボケ、マヌケのスットコドッコイ！」

「オタンコ、カス、チンドンヤのクソオヤジ」

「バベ・バベ・バベリンチョ。」

などの言葉が飛びかっていた。そんな中で終止符を打ったのが、第三者でありながら、ナムコで一番権力を持つ人、その名も中村社長だった。

なぜ、社長が本社ではなく、営業本部ビルにいるかというと実は、編集室の隣のオフィスで、ペ○タンと○波新聞と日本ソ○トバンクのそれぞれの社長と、ただの話にみせかけて密談していたのだ。(これじゃ、やってることがスタさんQジ氏と同じである。)

いつもながら、活字とにらめっこの編集室とはとても思えないほどうるさい。今日は特に、とても聞いていられない言葉が、ビュンビュン、ドカンドカン飛びかっている。隣の社長たちも、何とも困ったようなあきれた顔をしている。中村社長は、威厳と迫力、そして大声で、

「おまえら、ここをどこだと思っている。会社だぞ！　会社。少しはまともに出来んのか？　元気なのはいいが、限度を考えろ。全くガキじゃあるまいし…。止めるはずの編集長が先頭にたって、やっててどうする。季刊の頃はもっとしっかりしていたぞ。」

とまっ赤な顔をして言った。そして、

「まー、ちょっと言いすぎた。がんばってくれ。」

と少し口調を柔かくして言った。

三人は、言葉も出せないくらい、顔がこわばっていた。普通なら、この後、仲間割れして、口もきかず、勝手に自分のことを始めるのだが、もともと気のいい三人。あっという間に仲直りした。

そして昼休み。4人は会社を出ていった。目的は、「ウニ二世の誕生を喜び、そしてウニさんに会えなくなるなんてさみしいわ」というサヨナラ会を開くためだ。早い話が今日をもって、ウニはバイバイ。二世をきちっと生んでね。とこれだけのことである。場所は近くのつぼ八。(予約だから昼もやってる)社長にこの会の許可をもらった時に、「アルコールはなしだぞ。まだ仕事中だからな。」といわれたのにもう飲んでいる。しまいにはドンチャン騒ぎ。いつもの彼らの宴会になってしまう。

そして17時。帰る時間になった。ウニは「バイバイ」と笑いながらも哀愁漂わせつつ去っていった。その顔は、忘れかけていた、まだS子が少女だった頃、近くの少年が引っ越す時に見せた顔に似ていた。(ウニさんに対してのイヤミではない)

ウニが帰り、三人は編集室に戻った。少しして、

「さぁ、ウニは、アイツは…。アイツなりにがんばってくれるだろう。俺たちもアイツに負けないくらいがんばろうぜ。」

とオヤジが静かに言った。(この時のオヤジの顔はシブかった。)みな、無言でうなずき、机に向った。

その後、今までの遅れを取り戻すため、みんなよくがんばった。――19時。S子が口を開いた。

「オヤジ、チョッと開発部まで行ってくるね。」

「オーイ。じゃあ今日は終りにしようぜ。」

とオヤジが言うや否や、編集室にはS子一人だ。

トントン

「ハ～～～～～～イっ、どっなた～～～～～～？」

間の抜けたQジ氏の声が聞こえた。

「エヌジィのS子でっ～～～～～～～～～～～すよ。」

S子はもっと脳天気に答えた。

「や、よくきてくれた。アンケート持ってきた？」

S子は左手をみせた。そこにスタさんが現れ、アンケートを受け取るとパソコンの方へ向かった。

「オーイ、プログラム終わったぞ。さてリターンキーをいっしょにおそうぜ、Qジ。」

とスタさん。二人は手を継ぎ、中指を出して、

「ハアーリッター～ンキ～～～・チョン」

と押した。ディスプレイに文字がザーと流れる。

「ミス～～～～！」

どこがおかしいんだと、二人が騒ぎはじめた。S子はとても最後までつきあう気になれず、

「お二人さん、私帰るわよ」

といった。Qジ氏がアンケートの記念品といって一箱20円のココ○シガーレットをくれた。

(まったく、なんてせこいんだ…。)

S子は会社を出た。夜風がやけに冷たかった。寝不足の、ウサギの目をこすりながら、

「春なのに――んじん、春なのに――ら、なで～え、こんなにさっぷいの――りたまっ。」

と意味不明の歌を歌った。

正直、胸さわぎがするのだ。特大の。こんな時は、自分の身やまわりの人に、何かが起こる前ぶれなのだ。不安をまぎらすために、わざと明るく歌った。今日は金曜日。明日は休み。やる事、そうじ。

つかれた。明日は、ずーっと寝ていよう。

暗いなぁー。恋人でもいればなぁなどと思った。

そしてS子は都会の冷たい光の中に姿を消した。

※誌面の都合で一部省略したの。おもしろさが半減したって？　許してぇー。(S子)

源平討魔伝

VIDEO GAME JOURNY in 鎌倉

namcot NEW GAME

いつものように新製品情報を聞きにナムコットへ出かけた。そこで「えりかとさとるの夢冒険」というソフトの情報を手に入れたのだ。しかし、このゲームの秘密をつかむためには景清に会わねばならないという。となれば、まずは、いざ、鎌倉へ！

いよいよ景清が目の前にあらわれた。待ったぞ！　景清！　頼朝は、イナズマで攻撃する→P13へ　妖術で催眠攻撃をかける→P11へ

景清に会うんだったら とりあえずは 鎌倉だろうな

何やらナムコットで新しいアドベンチャーゲームが出ると聞いて、K^{2}ONさんのところへさっそく油を売りに行ってみた。

「いやぁ、実はそうなんだよ。『えりかとさとるの夢冒険』って言ってね、2人同時にプレイできるんだ。双子のサトルとエリカをそれぞれが操作してゲームを進行させていくってわけ。もちろん一人でもバッチリプレイできるからね。」

あ、えりかって、ひょっとするとウニさんの子供のえりかちゃんから…。

「あー偶然だね。でも多分違うと思うよ。それでゲームの方なんだけどね…。」

何だか話が強引ですね。

「おっとするどい。いゃあ実は困ったことがあってね。このゲームはアドベンチャーゲームなんだ。当然、いろいろな所に行って情報集めるためにマップが必要になってくるじゃない。おまけにここのマップが結構、いりくんでてわかりにくいんだ。だから自分でゲームを解いてても結構、時間をくっちゃうんだ。」

あれ？ 開発から全体マップをもらったんじゃないんですか？

「知っての通り、今度、ファミコン用の源平討魔伝が出るでしょ。それで景清に会ったんだけど、その時に間違ってマップを渡しちゃったんだ。な、マップを返してもらって来てくれよ！」

えーっ！ ちょっとまってくださいよ、

「ほら、経費で旅行ができるよ。」

行きましょう！ というわけで、景清探しの旅に出ることになってしまった。景清と言えば、やっぱり鎌倉をめざしてるから…とりあえず鎌倉だな。

鎌倉駅に着いて、ふらふら歩く。K^{2}ONさんからもらった、ファミコン版「源平討魔伝」と「えりかとさとるの夢冒険」の資料にも目を通しておこう。お、あそこに源平茶屋がある。おもしろそうだ、一服しよう。

「いらっしゃいませ、何にしますかのう。」

安駄婆！ と思ったが似ているだけだった。

ウソのような本当の話
源平茶屋なんてあるわけだー！

源平プロにも教えてあげたい。
これが、源平そばだ！
コロッケそばなんかひとひねり！ かな？

来たぞー！ かまくらだ！
うひょひょひょ！ ギャルはいるかな？

えりかとさとるの夢冒険
このゲームから
全て始まったのだ

どんな名物があるかと尋ねると源平そばという答えが帰ってきた。これは何かある。とりあえずこれを頼んでおこう。それが来るまでさっきの資料をと…。

※えりかとさとるの夢冒険
¥4,900 9月中旬発売
ファミリーコンピュータ用カセット
（シャープC1テレビでは使えません）

●ストーリー●

これからのひととき、あなたの心は、体をはなれて…。

双児のえりかとさとるは、夏休み最後の晩に庭を行く人間のかっこをした猫をみつけて後をつけました。野原までおいかけていくと猫は急にどこかへ消えてしまい、それと同時にどこからともなく不思議な声が聞こえてくるではありませんか。子供達よ、君たちは時の冠の力でこの不思議な国へやってきた。本当の幸福をつかめる時のかんむりを探すのだ。二人はスッポロ市の駅についた…。

えりかとさとるの夢冒険とは一体何なのだ？

なるほど。つまり宝物を探せばいいんだな。アドベンチャーゲームって言えばナムコットじゃ「さんまの名探偵」以来だな。充分なインターバルがあるから、今まで蓄積された物がたっぷり盛り込まれたゲームになってるんだろうな。

「旅のお方、少々よろしいかな。」

顔を上げると、そこには虚無僧が立っていた。

「見れば何やら夢冒険について調べられてる様子。実は私、えりかとさとるが時の冠がとれるよう影にひなたに走り回った虚無僧でして、何かお役に立てるようでしたなら…。」

これは…。NG編集室の者ですが、実はあのゲームについていろいろ調べてた所なんです。助かります。ぜひ教えてください。お願いします。

「フン、フン、フン。それではまず、あの2人が迷い込んだ不思議な国についてお話しし

弁慶の攻撃は景清を苦しめた。しかし景清の捨て身の攻撃の前に弁慶は敗れた。景清はさらに進んできた。→P15へ

ましょう。街の様子は、公園や病院があったり私達の世界とまったく同じです。たったひとつ違うのは住んでいるのがほとんど動物ばかりなのです。良くも悪くも人間の子供であるだけで目立つので、いろいろ注意を払わねばなりません。誘拐してどこかに売りとばそう位の事を考えてるヤツだっているでしょう。でもほとんどの人は親切な人ばかりですがね。ですから逆にこちらからも親切にしてあげることも大切です。それから2人には、いくつかの街に出掛けてもらうんですが、この街の名前が私達の世界の街によく似ていて、その観光地まで同じだというのは、何やら変な気分でしょうが、素適な所ですからよく見ていってください。次にゲームの進め方ですが、基本的に2人をペアにした形で移動した方が情報がもらいやすいと思います。特にコツはありませんが、こまめに、そして基礎の積み重ねでしょう。意外なほど基本的なコマンドを使わないばかりに全然、進めないなんてことが、結構多いんじゃないですかね。あせりは禁物ですから、パスワードはしっかりメモしておくのがいいでしょう。それともうひとつ忘れてました。この国の動物達はなぜかみなクイズ好きでしてね、これをあなどるととんでもない事になりますよ。」

いやぁ参考になりました。ところでこの辺で平景清を見ませんでしたか。

「昨日、ちょうどここで一緒に源平そばを食べたよ。なんでも魔人に会いたいとか。魔人はおそらく鎌倉山だろう。」

そうか、鎌倉山か…。

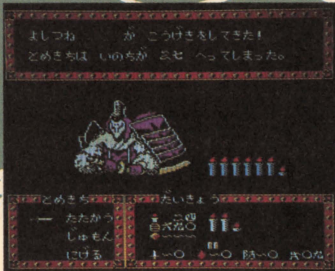
鎌倉山の魔人は、本当にひまじんなのか?

春はきっと桜が美しいのだろう。鎌倉山は見事な桜並木が続いていた。ここは源氏が挙兵前に気勢を高めるため白い旗を振ったという。美しい中になにか迫力を感じる。と、その時、すごい地ひびきが。地震かと思いキョロキョロすると奥から魔人が現われた!

だが、自分の中にあるあの恐しいイメージはなかった。魔人はただ散歩をしているようだ。とりあえず景清のことを聞いてみよう。

VIDEO GAME JOURNY

若宮大路——ここをぬけるとめざす鶴岡八幡宮! きれいな所だから一服しちゃうか。

まじんはひまじん? 鎌倉の山の中はこういうのも散策してしまうのだろうか? (源平討魔伝ビデオより)

ファミコン版源平討魔伝だ! 義経は手ごわいぞ!

「景清? 平景清か。お前は何者だ? 平家の手の者か? まぁいい。ヤツには昨日会ったぞ。なんでも今度ファミリーコンピュータ版の源平討魔伝が出るらしいと言っておった。」で、景清はどこへ?

「まあ、あせるな。お前は源平討魔伝を知っておるか。実は、わしも出てるんじゃ。」

ええ一応。自分もナムコ社員ですから。

「そうか、それはいい。では景清の居所を教えてやるから、ファミリーコンピュータ版源平討魔伝のことを教えてくれ。どうじゃ。」

わかった、話そう。(まったく困ったおっさんだ。)源平討魔伝は、¥4,900で9月上旬発売の予定だ。どうだ安いだろう? ロムカセットの他に、メタルフィギュアやゲーム用のボードまでついてこの値段だぞ。(うわぁ勢いあまって強気でしゃべってしまった。)業務用の物とはまったく別物だと考えてください。コンピューターボードゲームとして新しく生まれかわった物ですから、例えば○○○のゲームのイメージと言うとわかりやすいんでしょうけど、ともかく今までになかったタイプのゲームなんで、説明が難しいですね。百聞は一見にしかず! 今度、買ってぜひやってくださいよ。

「うむ。それもそうだ。このゲームは難しいか?」

ちょっとロールプレイングゲーム風の所があって頭を使いますけど、小中学生でもできるレベルですよ。プレイヤーは景清になって壇の浦から各国を占領しながら鎌倉をめざして源頼朝を倒します。また、一国づつ占領しながら鎌倉へ進んでもいいのですがトリイのある国では別のトリイのある国にワープする事が可能です。このあたりは双六感覚ですね。

「そうか、双六か、それなら、わしも強いぞ。」

それから国に入るごとにおみくじを引いてその国での運勢を決めたりと、やればやっただけ結果が変わります。いつも強いヤツが勝つとは限らないんです。あのそれで景清…。

「忘れていた。ヤツは今ごろ鶴岡八幡宮じゃ。なんでもビデオの撮影とか言っておったぞ。」

どうもありがとう。いよいよ、めざすは鶴岡八幡宮だ。しかし、平景清もふらふらしているヤツだな、本当に今度こそは見つかるのだろうか……。

▶君こと頼朝は歴史の教科書通り、生きのびたのだった。わしは不滅じゃ! まずは生きのびれてよかったね。めでたしめでたしって、本当にかい?

追いつめたり平景清！ ねぇ、マップ貸して？

鶴岡八幡宮。康平6年（1063）源頼義が京都石清水八幡宮を今の元八幡の地に勧請して由比若宮を建てた。これが事のおこりであったという。そして治承4年（1180）頼朝が小林郷北山の大臣山々麓、現在の石段下あたりに移して鎌倉の町の中核とした。そして建久2年（1191）に火事で焼失し、山腹に建てなおした。氏神であるため源氏が深く信仰しただけでなく、源氏滅亡後も武士たちの尊崇は厚かった。あははは、どうだ勉強になるだろう？　そんな事はどうでもいい。いよいよ鶴岡八幡宮にやって来たのだ。トリイをぬけると太鼓橋がある。ここを中央にして右が源氏池、左が平家池。源氏池には白いハスが平家池には赤いハスが咲く。これは平家の血の色のせいだろうか。石段を駆け上がる。目の前に表われる若宮殿。どこだ景清！　姿を見せろ！

「フハハハハ！　この景清を探しているというのはそちか？　いったい何の用だ。サインなら忙しいからダメだぞ。インタビューならマネージャーを通してくれ！」

景清が現れた。イメージ通りの迫力はあったが、少々下世話なヤツだった。落担などしていられない。早くマップを返してもらはなくては。

「何？　えりかとさとるの夢冒険のマップを返せとな？　それはできん！　私は今、ファミコン版源平討魔伝の発売や、ビデオ版源平討魔伝の製作の準備で忙しいのだ。その間をぬってやっと楽しんでいるゲームのマップをそちは奪うと申すか！」

何と、ゲームをやっているとな！　おっと口調が移っちゃった。それにビデオの発売とは、いったい何なんだ。

「そちはナムコの社員か？」

そうだNG編集室の者だ！

「情報が遅いのう。よし、ではこのマップを返してやろう。その条件の一つとして、このビデオ発売の記事を載せるのだ。よいか、ただし私がこのように脅したように書いてはならんぞ！　もし破った時は…。平家の恨み、そちとて知らんこともあるまい、フハハハハ。私は、あくまでもクリーンなイメージなのだ。」

おーい。勝手なことを…。

「いやか？　いやならいいんだがのう。そうだ。それにゲームの方のことも充分に書いてほしいのう。特別にインタビューをゆるすからのう。」

はいはい。では、始めましょか？　インタビュー、では、今日はなぜこの鎌倉に？

「ビデオのリテイクじゃ。つまり撮り直しのことだの。ビデオ見てくれよ。」

えーでは、今回のファミリーコンピュータ版源平討魔伝について一言。

「全てにおいてチャレンジ！　これじゃな、今までにまったく無い形のゲームじゃ。私は守りにはいるのが嫌いでな。フットワークよく、攻めてこそ景清と思うが、どうじゃろうのう。」

今回のゲームのコツは。

「耐えることも必要ということかの、鎌倉に近づけばそれだけ襲ってくる魔物も強くなる。そのために自分自身も強くならなくてはならない。ゆっくり力を強くしてから、中央へ向かう事じゃのう。」

以上のインタビューでいかがなもんでしょうか。

「仕方ない。まあよかろう。ではこのマップをそちに預ける。これからの撮影時間の30分がタイムリミットじゃ、その間に写すなりコピーするなりせい。」

ありがとうございます。時に景清さん、ずいぶんカタカナ文字を御存知ですね。

「わしも苦労しとるのじゃ。」

では、お預かりします。街まで出てコピーをとってまいります。

何という事だ。太鼓橋を渡った瞬間、鎌倉の街並が鎌倉時代に変わってしまった。げげげっ！　どうすればいいんだ。このマップを移すといっても何にどうやって移すというんだ。街中、全てが鎌倉時代になったのか？　裏の横丁は？　駅は？　そうだ会社はどうするんだ。おーい、俺はどうやって生きていけばいいんだ！　そうだ景清の所へ戻ろう！　石段をかけ上がって、景清もいないじゃないか？　こいつは困ったぁ！

平景清参上！
やっぱり、かっこいい！　よっ千両役者！
日本一！　って言いたくなるもんな。
（源平討魔伝ビデオより）

さあ石段を駆け上がるんだ
息がきれても、
そこに答えがあるんだ！

八幡宮入り口
このトリイは今まで何を見たろう。

この橋を一気に渡ると、男は立身出世をするという。何度もやったのに…。」

逃げ出した所に、妖怪道中記のたろすけがいた。こっちへ来いと手招きをしているのでついて行く→Ｐ９へ

なにはともあれ これが マップなのだよ。

ふぇっくしょん！ おお寒い。居所寝をしちまった。おや？ ここはNG編集室。だって景清を探して鎌倉に…。こりゃ夢だったのかい。そういえば、えりかとさとるの夢冒険のマップはどうしたんだろう。あれ、机の上にある。なんでだろう。きっと夢だよなこれは。

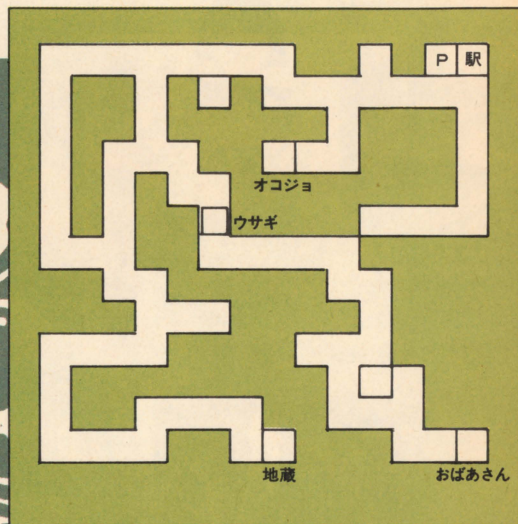
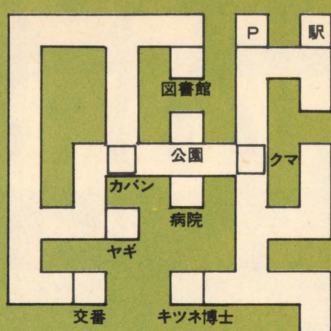
ともかくマップは手に入った。これがあると、かなりゲームはやりやすくなるからね。全部のマップを教えてあげたいんだけど今回は、第一章から第三章までのマップ。誰だ？ 全部じゃねーのかって言ってるのは？ 自分で努力しなさい。それから参考までに少しデータを教えてあげよう。地図上の駅って書いてある所からゲームは始まるんだ。それとPってなってる所では自転車を借りることができるよ。でも使わない時は、ちゃんと返すこと。あと、第3章に出てくる海のことだけど、えりかはあまり長時間は泳ぎ続けられないからね。これだけ親切に教えたんだからゲームを楽しんでくれよ！

P
駅
図書館
公園
クマ
カバン
病院
ヤギ
文番
キツネ博士

まずは、これだよ。第一章の雪の町、スッポロ市だべさ。うん、しばれるね。

駅
P
ホテル
教会
ビストロ
波止場
P
漁師
墓地
ヤマネのオババ
P
街
魚屋

霧笛がオイラを呼んでるぜって、港町ヨコハラ市じゃあん。

P
駅
オコジョ
ウサギ
地蔵
おばあさん

ここは何の街だろ？ お地蔵さんのある町、ゲンタノ市。

VIDEO GAME JOURNY

源平討魔伝がビデオになった

ファミコンで新たに登場という事で今注目度ナンバー1の源平討魔伝がビデオになる事が決定したんだ。9月中旬頃に、低価格の¥3,800で登場！ 30分程の内容だけど、密度の濃さは脱帽だ！ 攻略法あり、アニメあり、実写あり！ これ以上何が求められるだろうか。

ではここでその内容を少しだけ（でもばっちり）教えちゃおう。まず攻略法なんていうと、ださいんだけど、業務用の源平討魔伝のオープニングからエンディングまでのすべてが収められている。そしてもう一つがアニメと実写で構成されているイメージビデオだ。これでピンときた君はスルドイ。そう、これは、AMショー等で公開され大反響を呼んだ幻のビデオなんだ。映画の予告編のように何度かよぎる源平討魔伝のタイトル、そして走る景清。美しいSFX処理の魔神や竜。このビデオを観た人は、誰しもこう思うだろう。本編が見たい！ 景清が、もがき苦しみ勝ちぬいていくストーリーを。その位、完成度の高い作品に仕上がっている。このビデオを特別に5人にプレゼント。9月末までにNG源平ビデオ係まで。源平討魔伝への想いも書いてくれよ！

おまけだよ！ 源平討魔伝をさらに遊べ！

今月号のNG下段を使って"源平討魔伝を遊んじゃった。題して「ゲームブック風裏源平討魔伝」なんちゃって

▶いきなりだが、君は源頼朝になってしまった。ガーン！ 君を倒しに景清はすでに相模の国に来ているという。では君は？ とりあえず兵を待機させる→P10へ まだ景清の出方を待つ→P8へ

頼朝は、景清に一刀両断にされてしまった。……わが魂は不滅じゃあ！ だけどGAMEOVER…。

LOCATION NETWORK

▲鰻屋さん　かねりん
お昼時、鰻ののれんにつられて、ふらふら中に入ったのはだあれ？

▲うな重 1,200円

▲発車するぞ！
浜松駅より宇佐見山崎行きのバスに乗車
西伊場前に下車する
ジャスコを目印に！

▲夜のお菓子？
うなぎパイがなぜに夜の〜なの？教えて

浜松

プレイフィールド PLID'S

営業時間AM10:00〜12:00
☎0534-47-6561
静岡県浜松市入野町6353-1

アクティブなゲームセンター PLID'Sが、浜松に誕生！

浜松西部のジャスコシティスポーツランド内に、ナムコの直営店がオープンした。スポーツマインド豊かなキミにピッタリのお店だね。スポーツランドには、エアロビスタジオ、アスレチックジム、プール、ボーリング場がある。

▶ややあれだな！
下車する所を間違えたみたい。随分、遠いよ

▶ここが入口だ
スポーツランドの1Fにあるのさ！

◀卵の自販機
こんなの見たの初めてだよ。うみたての卵の自動販売機だって。ジャスコの前にあったんだ

スポーツ感覚でスカーッと遊ぼう!!

ゲームとスポーツの接点を発見！プリッズ…。気になるお店だね。

「スポーツを愛する人に、さわやかなスポーツ感覚で遊んでほしい。」そんな思いをこめてオープンしたプレイフィールドプリッズ。「明るくてとってもおしゃれ、こんなゲームセンターはじめて！」というのがS子の第一印象かなっ。まぁ、オープンしたばかりということと、ノーテンキなS子の性格を差し引いてみても、今までのナムコのロケーションにない雰囲気をもっているお店といえるわね。スポーツランド内のアスレチックジムやプールなどの設備とうまく一体化してるの。プールで泳いだ後、ビーチサンダルをひっかけてファイナルラップに乗りこむ人、スウェットスーツを着てゲームをやる人等、プリッズならではの光景がみられたわ。それから、まっ黒に焼けていかにも健康優良児って感じの少年もいっぱい。ただ、田舎の子だからっていう説もあるけど。(失礼)

「いいえ、これはお店がガラス張りで、太陽サンサンのサンルームになったからよ。」というのは大げさかな。でも、ちょっとしたカフェテラスの雰囲気もあるわね。

それから、スポーツランド2Fのピンポップレーンは、最新コンピュータ設備の24レーンを持つボーリング場なんだけど、ナムコのお店なの。プリッズ共々よろしくネ。

▲プリッズのお店の皆さん
この中でいちばんビリヤードが上手な人は誰でしょう。その人とナインボールで勝負して勝ったら、キミの似顔絵を描いてくれるってさ。

●ＮＧ８月号のロケネット、仙台特集のハイスコアボードのコメントに、「スプリューという…」とありますが、「スプリーム」の間違いです。これでまた、名前を読み間違える人が増えてしまう。どう見てもスプリューには読めないと思いますけどね(郡山市　川島)

こんがりボーイがわんさか!!

▶ぼーず頭にまっ黒な肌の少年がゲームに群がる。都会ではみれない風景

▲オヤッ？泳いだ後だね。髪がまだぬれてるぞッ！

広い店内に遊びがいっぱい

◀ダーツ
この的が彼女のハートだったらなあー！

▲シャッフルボード
ボード上で玉をぶつけて遊ぶこのゲーム。巨大なおはじきってところかな？

▲ナムコグッズ
販売コーナーには、テレカやトレーナ、恋のトリコドールなんてのもあったわ

▲ファイナルラップ
浜松で6シート揃ったのは、ここが初めて。みんな、もの珍しくってしょうがないって顔

▲スィートランド
プリッズのお客さんは景品をとるのがお上手。ミニカメラを3つもとった人も

▲ボーリング場（スポーツランド2F）
ナムコが経営するはじめてのボーリング場だ

メインはビリヤード 8台

◀ビリヤード
PLID'Sには、ビリヤード好きの店員さんが多い。一度挑戦してごらんよ

いきなりはじまるロケクイズ（PLID'S編）

店内で会った2人づれです。
さあ、写真の2人の関係は？

A

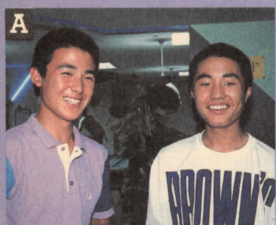
B

C

D

■次の中から選んでね■

①僕達はクラスメイトさ。NG？ 知らないねぇ、そんな本、ハハハ…。
②僕達は兄弟さ。弟のほうがゲームがうまいね。でも僕の方がいい男。
③僕達は同級生。あしたから修学旅行へ行くんだぜ。
④俺達は同期の桜。ファイナルラップはプリッズでいちばん速いぜ。

◆全問正解者には、ゲームのポップ（トイポップ、ドルアーガ、妖怪道中記）をプレゼントしちゃうからね◆

ヒント1 これはS子の作った問題だ。 ヒント2 S子に難しいことはできん！

ゲームイベント情報

徳島シティ 7/3 第1回ロボットバトル大会

ロボットバトルとは、西日本のゲームフリーク達の機関紙「徳島キャロット新聞」の読者コーナーで、編集部独自におこなっているゲームのことである。自分たちで設計したロボットをコンピューター上でお互い戦わせるこの大会、攻撃が行なわれるたびに歓声があがり、大成功をおさめた。出場台数76台。所要時間4h。参加したい人や詳しいことを聞きたい人は、キャロット新聞を見てネ。

キミも参加してみないかい？おっもしろいぜ

●キャロット新聞入手方法…170円分未使用郵便切手か、無記名額120円の郵便為替で次の宛先へお送りください。
〒772 徳島県鳴門市里浦町浦宇花面578－4 山内崇志方「キャロット新聞」係 自分の住所、氏名、TELをお忘れなく！

「遊び」をクリエイトする

ファンアンケート

次の質問とクイズに答えよう！

オレはナムコの大大大ファンだい！と自信のある人はAを、ドルアーガのことだったらまかせて！　と思っている人はBを答えてネ。

A

▶京都市　森沢孝泰くん出題

1. 右のイラストの中のキャラクターを全部あげられるかな？
2. 今月のNGでおもしろかったものは？
3. 今月のNGでつまらないものは？
4. けさの朝食のメニューを教えて（S子）

NGQUIZ

ドラスピのマンガ本ほしーよー！

NG編集部のみなさんこんにちは
実はクイズと言うかパズルと言うか
とにかくこのハガキに何の、何と言うキャラクターがいるでしょう
答えは、またハガキでおくります
どーぞといてみてください
かんたんでしょう　では、さようなら

B

▶埼玉県　門間　亮くん出題

1. 右のイラストの質問に答えてね
2. ドルアーガの塔の音楽担当者はだれ？
3. 今月のNGでおもしろかったものは？
4. 今月のNGでつまらなかったものは？
5. 今晩の夕食のメニューを教えて（S子）

さて、問題です。これは何でしょう！

プレゼント

Aに答えてくれた人へ

1. マッピー下敷　（20名）
2. マッピーノート　（20名）

Bに答えてくれた人へ

1. オールアバウトナムコ　（3名）
2. ゲームミュージック大全集　（3名）

AB 共通　爆突機銃艇

1. ポスター（3名）
2. テレカ（3名）

宛先 NG編集室ファンアンケート係 10/1メ切

番外編

河野名人だよーん

▶横浜　中村康之くんの作品

FROM STAFF

▲松江市の六嶋章生くんの作品か！　オヤジの顔のリアルバージョンだって？　鼻から下がいまいち似てねぇぞ。（オヤジ）

▲ちょっとすごいね。横浜の引田伊作くんの作品。でも左手で書いたっていうことで採用。子育てはたいへんなのだ。（うに）

▲ババの似顔絵は安川秀和クンの作品だよん。みんな夏休みがもう終りだババ。宿題、やれよー！　びばのんのん。（ババてつ）

▲盛田くんの作品。フロムスタッフ似顔絵コンテストのはじまりはじまり。ここに載った人には、スタッフのサインあげるよ。（S）

▲ついに、念願が叶い（プロテニスワールドコート）、オヤジから初勝利をマーク。もう、二度と負けないぜ。（カメラマン水野）

▲コラ、顔なんて載せるなよ。もうNGの仕事なんかやんないからな！　なぁんてうそよ。誰か文通しましょ。（デザイナー高島）

▲こんにちは、私が望月です。美人だけど人妻よ。ほれちゃダメ！　私の似顔絵も誰か書いてちょうだいね。（デザイナー望月）

▲NGお届け係としての感想は、正しく、わかりやすい文字を書くことの難しさです。思いやりを忘れずに。（森のお母さん）

NG編集室の住所　〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ☎03-756-2311(代)

月刊NG 9月号

昭和63年 9月1日発行
（毎月1回1日発行）
発行 株式会社ナムコ
NG編集室
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5
☎ 03-756-2311（代）

超能力も人生もダメだと思った人はダメですね

清田益章
MASUAKI KIYOTA

先日、「ちょうのうりょくしゃ」として有名な、清田益章さんがナムコ本社に来てくれたんだ。おもしろいこと大好きのＮＧ編集室はスプーン曲げや念写に喜んだり、驚いたり。やっぱりすごいやと舞い上がったまま、インタビューしてみました。

ナムコのロゴマークのｎａと、東京タワーの写真。なんと清田さんの念写したものなのだよ。タネも仕掛けも、何もないんだぜ！

■■■ 超能力は、常識の少ない子供の方がいいんだ

すんごいなぁ。清田さんは子供の頃からこんな力があったんですか？

「物心ついた頃には既にありましたね。もっとも、テレビでユリゲラーを見るまで不思議な力だとは気づかなかったんだよね。だって僕にとっては、それが当り前だったから。」

超能力も年をとるにつれて成長するんですか？

「いや、逆ですね。超能力って精神的なものでしょ。だから、常識とか既成概念がない方がいいんだ。でも大人になるにしたがって、そういう型にはまったデーターがいっぱい入ってくるでしょ。そういう意味では頭が柔軟な子供の方が、超能力を使うには向いてるんですよ。純粋な心と信じることが大切ってとこかな。」

■■■ どうしても人より強くなりたいと思った

たとえばスプーン曲げなら、曲がれ！ って念じるわけですよね？

「そうすると曲がりにくいんです。つまり曲がれって事は、それだけでスプーンが固いというイメージが付いてるでしょ。動物をかわいがる感覚で接して、結果のみをビジュアル・イメージに固定させるんです。そうすれば8割方はできあがりですね。」

思い込むことが大切なんですね。

「そうですね。超能力なんか無いって思ってる人は無い方に力が働くんですよ。例えば僕の力を見て、人間にはこういう力もあるのか、と考えるかそれとも、清田だからあんな事ができるんだと考えるか。ここでもう全然違うでしょ。あきらめたら終りですよ。人生もそうだけど、ダメだって思っちゃった人って、だいたい失敗するよね。成功する人は、常に成功を信じてるしね。これも一種の超能力なのかな。今まで肉体的に行き着いた先に実はまだ可能性のある力が存在していることを認識してほしいな。現に僕みたいな人間もいるんだしね。」

何でも柔軟にこなしてしまいそうな清田さんですが、コンプレックスみたいな物ってもってますか？

「そりゃありますよ。僕は少し背が低いでしょ。だから大きくなりたいって思ってましたよ。それに僕は負けずきらいでね。どうしても人より強くなりたいって思ってたんだ。そのせいか、こういう力がついてしまった…。コンプレックスからいろいろなパワーが築かれてるのは確かだよね。ゲームやってでもこの負けず嫌いは強烈だよ。ファミリースタジアム87をよくやってるんだけど、まだ慣れない頃は負けるとくやしくってさ。何とかしたいって思ってたら、ピッチャーがマウンドを降りてきて真中あたりまで来て投げたもんな。でもそれ打たれちゃったけどね。それに、ボールが見えなくなって、影しか画面に映らないとかね。」

それって反則ですよ。でも某星○雄馬みたいでおもしろそうですね。では、最後に清田さんがこれからやりたいことについて教えてください。

「バンド活動だね。これは、音楽を通じて、僕の考えている事をもっと多くの人に伝えられればと思ってのことなんだけど。その僕の考えている事っていうのは、現代のみに通用する常識を変に過信しすぎてるんではないか、もっと自分の意識をもつべきではないのかって事なんだ。近いうちにレコードでも出すから、その際は、ぜひともよろしく。」

う〜ん、考えさせられますね。超能力とはこんなに身近だったのか。みんなも、ちょぴっと超能力のトレーニングなどしてはどうだろう？

清田さんのパワーに感動して中村社長もスプーン曲げに挑戦！　さすがです。

清田君からスプーンのプレゼント

曲がったスプーンを1名様に！
宛先は〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ㈱ナムコNG編集室まで

清田益章　プロフィール■昭和37年4月30日、おうし座、O型、東京生まれ。早くから、超能力少年としてマスコミで話題となる。マニアックな超能力から新しいちょうのうりょくの展開及び開発を行なって、いまだマスコミでの注目を集めている。スプーン変形、念写、念動、透視等各種ちょうのうりょくを操る。現在、脳力開発研究所勤務。

月刊NG
No.23
昭和六十三年九月一日発行（毎月一回一日発行）第三巻第九号通巻二三号
編集人 蝦名規功
発行人 中村雅哉
郵便番号一四六 東京都大田区多摩川2－8－5 株式会社ナムコ 電話(756)二三二一
一五〇円